
PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Nro 5 • JUNIO 1999
TE MOSTRAMOS EN EXCLUSIVA LOS DOS PRIMEROS JUEGOS DE LA NUEVA TRILOGIA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS!
STAR WARS®
EPISODIO I
EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$4.90
Y ADEMAS: TRUCOS PARA EL NFS4, LA 1ERA PARTE DE LA GUIA DEL LEGEND OF LEGAIA Y LA ULTIMA DEL ZELDA: OCARINA OF TIME


Genesis

Index

índice





Omikron



Armorines



Gex 3: D. Cover Gecko

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Junio 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Patricio Land
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR y EXTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impresa en Argentina
Junio de 1999



Te mostramos en exclusiva los dos primeros juegos de la nueva trilogía de la Guerra de las Galaxias

Nota del Editor

GRACIAS!!! No saben lo bien que nos hacen todas las cartas que mes a mes recibimos en la redacción. Aunque hay algunos palos, casi todos son con onda, y lo más importante para nosotros es que ustedes, nuestros lectores, realmente se dan cuenta del esfuerzo que nos lleva hacer Next Level. Realizar notas como las soluciones del Silent Hill o de Metal Gear Solid, o conseguir las imágenes que utilizamos para ilustrar las notas o las tapas llevan un esfuerzo muy grande, y siempre es bueno saber que los que están del otro lado, se dan cuenta de ello y lo aprecian. Uno de los más grandes desacuerdos entre nuestros lectores es que la revista no salga cada 30 días, algo que desde este número quedará solucionado, o casi. Calculamos que el número 6 saldrá a la venta alrededor del 22 de Junio y de ahí en más, todos los números siguientes saldrán en fechas similares. O sea que ya lo saben, de aquí en más una vez por mes tendrás ésta, tu revista de consolas favorita en tus manos. ¡¡¡Hasta la próxima!!!

SE VIENE MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Con este nuevo juego, los creadores originales de la archiconocida saga de juegos de pelea, harán su debut en el terreno de las aventuras de acción...

... Sin duda esta es una gran sorpresa para todos los seguidores de esta serie (que por cierto no son pocos), sobre todo por lo repentino que fue el anuncio del proyecto por parte de John Tobias (uno de los creadores originales del primer MK).

Según algunos adelantos hechos por Tobias, MK: Special Forces será una aventura en 3D que se verá desde un ángulo muy similar al de los Tomb Raider, aunque el manejo de las cámaras será más bien del estilo de juegos como Zelda: Ocarina... o Mario 64. Tal y como era de esperarse, en este juego estarán presentes los guerreros más conocidos de la serie y a ellos se les unirán algunos nuevos, aunque todavía no se han hecho comentarios acerca de cuántos serán.

Al parecer, uno de los puntos en los que más se está trabajando actualmente es en el sistema de combate, ya que los encargados de este proyecto aseguraron que están tratando de que los personajes de MK: Special Forces puedan hacer las mismas cosas que normalmente hacen en los juegos de pelea.

En este caso y para lograr que la acción sea comparable a la de títulos como Mortal Kombat 4, los movimientos de los personajes serán mucho más complejos que los que estamos acostumbrados a ver y cada secuencia está siendo animada mediante un sofisticado sistema de captura de movimientos, además parece ser que habrá momentos en los que tendremos que enfrentarnos a varios enemigos al mismo tiempo, con lo que podremos ver secuencias de pelea como las que se solían ver en las películas de Bruce Lee.

Obviamente la primera pregunta que surge al escuchar que un nuevo título de esta saga está por aparecer es ¿y las "fatalities"?, bueno, al parecer MK: Special Forces también tendrá sus "fatalities", sólo que todavía no está definido de que forma las van a implementar, según Tobias lo más probable es que estos movimientos se puedan hacer cuando estemos peleando contra los enemigos finales de cada nivel, pero todavía no hay nada confirmado.

Con respecto a la historia, todo lo que sabemos es que en este caso uno de los malos será Kano, quien estará al mando de una pandilla llamada "Black Dragons", pero como era de esperarse habrá algo más detrás de todo esto que por el momento no lo darán a conocer, igualmente avisaron que a medida que vayamos avanzando en el juego, la ambientación de los escenarios será cada vez más del estilo de la de los juegos de pelea.

Por otra parte, dos de los personajes que están confirmados son Sonya y Jax, que casualmente estarán tras la pista de Kano, pero también aseguraron que estarán presentes Sub Zero, Scorpion, Raiden y otros personajes conocidos.



Por ahora, MK: Special Forces está siendo desarrollado para N64 y Playstation en forma simultánea y de acuerdo con sus productores es muy posible que la versión final para N64 pueda utilizar la expansión de 4 mb que hay para esta consola y de ese modo funcionar en alta resolución. De acuerdo con John Tobias, si bien todavía falta definir un gran número de cosas, ellos calculan que la versión final tendrá un balance ideal entre exploración y pelea, que lo convertirán en un juego que llamará la atención a una mayor cantidad de público.

TARZAN LLEGA A LA PLAYSTATION

Un nuevo juego basado en el popular hombre mono, va a estar disponible en poco tiempo para la Playstation...



Sony Computer Entertainment America (SCEA) anunció que el juego Tarzán estará disponible en los comercios de USA el 20 de Julio.

Basado en la próxima película de Walt Disney Pictures, Tarzán (el nombre del juego supuestamente sería el mismo de la película) recrea la misma en este juego, donde visitaremos los exóticos paisajes de la jungla. Además podremos disfrutar de secuencias animadas tomadas de la película, que ayudarán a contar la historia, además de las voces, que serán las mismas. El juego esta siendo desarrollado por Disney Interactive y será publicado por SCEA.

LA VUELTA DE CHAKAN

Chakan está de regreso y con una insaciable sed de venganza! Parece que de a poco la lista de títulos para la Dreamcast se va engrosando...



Este extraño héroe, que solía ser parte de las filas de los personajes de Sega, tiene pensado volver con todo.
AndNow está trabajando duro en estos momentos para crear una de las más oscuras e intensas aventuras jamás creadas, que llegará muy pronto a las Dreamcast. El juego luce como una macabra vuelta de tuerca a uno de los trabajos más recordados de Clive Barker (Hellraiser), y están planeando tener una dinámica de juego que llegue al millón de polígonos por segundo, en el engine que están realizando como base del juego.
Por el momento no hay mucha información acerca de este título (no bien regresemos de E3 vamos a tener una idea más clara de este proyecto), pero ni bien nos llegaron unas imágenes (como la que pueden apreciar a la derecha de esta nota) sabíamos que teníamos la obligación de irles adelantando algo del regreso de Chakan, y lo interesante del nuevo juego de AndNow y Ed Anunciata (creador del Chakan original, además de títulos como Ecco The Dolphin).
Por lo que se sabe, el mundo en 3D donde jugaremos es algo nunca visto, y podemos esperar muchas más sorpresas de la gente de AndNow, así que vayan preparando sus sentidos para este juego.



SEGA LUCHA CONTRA LAS PERDIDAS

La compañía tiene serios problemas económicos por no llegar a vender la cantidad de software proyectado para la nueva consola...

Mientrás Sega pisa el acelerador para sacar cuanto antes su consola Dreamcast en los Estados Unidos, Sega Enterprises, la compañía pariente de Sega of Japan, Sega Europe, y Sega of America, entrega las malas noticias en Japón. El miércoles 28 de Abril, Sega anunció una perdida neta de 45 billones de yen (378 Millones de dólares) en el año fiscal que finalizó el 31 de Marzo pasado, por operaciones en diversos lugares y algunas sobras en el inventario de hardware para la Saturn.

El total de ventas de la Dreamcast ha llegado a las 900.000 unidades, cercano a las expectativas de Sega de llegar al millón de unidades vendidas antes del 31 de marzo. Mientras tanto, la venta de soft para la Dreamcast alcanzó los 3 millones, cerca de los proyectados 5 millones. Sega ha declarado "las escasas ventas han impactado negativamente en el desarrollo y la producción en general de la nueva consola, sumado a la incesante carrera contra la competencia, especialmente luego de Enero de 1999." La compañía estima entregar un total de 4 millones de unidades para este año fiscal que termina en Marzo del 2000.

Sega dijo que recortará un 25% de su poder laboral (aproximadamente 1000 puesto de trabajo) antes de marzo del 2000 a través de retiros voluntarios, cortes en los salarios de sus ejecutivos y recortes de sueldo. También, cerrarán alrededor de 100 casas de video juegos, que eran propiedad de la empresa.

Makoto Ueno, analista del Daiwa Institute of Research dijo: "Fue una mala movida la de Sega al elegir luchar contra un gigante como Sony. Justo como Honda y Toyota en la industria automotriz, Sega debe apuntar a otro tipo de usuarios en este ya maduro mercado."

CAPCOM Y EL ONIMUSHA

Más alla que Onimusha: Demon Warrior no aparecerá en la expo E3, a realizarse del 13 a 15 de Mayo, Capcom entregó nuevas fotos a la prensa. Situado en la era de la Guerra Civil en Japón, cuando Nobunaga Oda reinaba, este altamente anticipado juego llevará el estilo de juego del Resident Evil a la época medieval. Flagship, la compañía de Yoshiki Okamoto, esta desarrollando Onimusha. La premisa del juego gira al rededor del secuestro del primo del nuestro personaje que tendrá que ser rescatado. Para salvar a nuestro primo, tendremos que explorar un tenebroso castillo, y como ocurría en el R. Evil, este castillo estará lleno de trampas, acertijos y todo tipo de obstáculos. Onimusha saldrá a la venta a fin de año en Japón, y una fecha de salida en los Estados Unidos para el 2000.



LUCHA CON ESTILO HIP-HOP

Activision está haciendo equipo con los artistas de Hip-Hop Wu-Tang Clan para crear el juego Wu-Tang: Shaolin Style, un arcade de lucha en arenas para PlayStation



Wu-Tang: Shaolin Style marca la primera vez en que un juego ha sido desarrollado específicamente para un grupo de rap. El juego contendrá tres temas nunca escuchados y específicamente compuesto para el juego por el Clan. "Las influencias urbanas/asiáticas que usamos en nuestra música proveerán un "look" y un sentido original para un video juego, especialmente para un juego como Wu-Tang," dijo RZA, la fuerza creativa de la banda. "Somos muy fanáticos de los videojuegos y estamos muy contentos de trabajar con Activision para llevar nuestro estilo a una nueva dimensión. El juego será algo fuera de lo común." Inspirado por la afinidad de los Wu-Tang Clan con los films de kung-fu, podemos asumir el rol de cualquiera de los nueve miembros de la banda como ser: RZA, Method Man, y Ol' Dirty Bastard. El argumento del juego esta lleno de acción y desafía a los jugadores a llegar a ser maestros en el arte de la lucha mientras combatimos en ambientes urbanos y en antiguas arenas modeladas pensando en Nueva York y China. La filosofía de las artes marciales Shaolin está incorporada al modo "historia" del juego, que contiene 36 cámaras que corresponden a los 36 puntos mortales que se encuentran en el cuerpo humano. Tendremos que completar cada cámara para abrir puertas secretas y ganar movimientos adicionales. El juego tiene la opción de jugar en equipo o uno contra otro con modos multiplayer de hasta cuatro personas, además del clásico modo de práctica para probar las técnicas de cada personaje.

Wu-Tang: Shaolin Style está agendado para primavera de este año.



NUEVAS EMPRESAS LISTAS A DESARROLLAR PARA LA PLAY2

De a poco se va engrosando la lista de empresas listas para hacer soporte a la Playstation 2. En esta ocasión son From Software y Genki que han confirmado su deseo de programar para la PSX 2 de manera oficial. From Software ya anunció Armored Core 2, su primer título para la próxima generación de las máquinas de SONY, así como también se rumorea la salida de King's Field 4..

¿EMULADOR DE SATURN PARA LA DREAMCAST?

Al final... ¿SatCast es una mentira? De acuerdo con la gente de Sega en Japón, no hay planes para sacar un software que emule la Saturno en la Dreamcast, por lo que Sega piensa que este rumor ha sido esparcido por fans de la Saturn que quieren que la Dreamcast tenga la opción que tendría la Playstation 2, de correr los viejos juegos en la nueva máquina. Para Sega, lo importante es capturar todo el mercado posible antes que salga la PSX 2, con una sólida lista de juegos y una buena campaña de marketing.

MAS DE LA DREAMCAST U.S.A.

Sega no incluiría el módem en la versión americana de la Dreamcast, que se supone se venderá por $199 US. Esta podrá ser la razón por la cual el Sega Rally 2 no estará como el título de lanzamiento de la máquina, y de por qué la versión europea tiene un precio más alto que la americana.

Fechas de Salidas

Playstation

MAYO

Castrol Honda S. Bikes - EA
Warzone 2100 - Eidos
Rally Racing - Konami
Star Wars Ep.1: TPM - LucasArts
Bloody Roar 2 - Sony
Shadow Madness - Crave
WWF Attitude - Acclaim
Shangai - Electro Source
Evil Zone - Titus

JUNIO

Monaco Grand Prix - Ubi Soft
Messiah - Interplay
Carmageddon - Interplay
Legacy of Kain: Soul Reaver - Eidos
Jade Cocoon - Crave
Fighter Maker - ASCII
Ultimate 8 Ball - THQ Inc.
Driver - GT Interactive
Quake II - Activision

JULIO

Shogun Assassins - Konami
South Park - Acclaim



Carmageddon

Nintendo 64

MAYO

Monaco Grand Prix - Ubisoft
Star Wars Ep.1: Racer - LucasArts
Superman - Titus

JUNIO

Command & Conquer - Nintendo
F1 Grand Prix II - Nintendo
Quake II - Activision
Rat Attack - Mindscape
Space Race - Infogrames

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

TEKKEN 3 TAG TOURNAMENT

Te mostramos nuevas fotos de la última versión del Tekken, que tendrá varias mejoras con respecto a sus predecesores...





Hay novedades al respecto de esta nueva versión del Tekken. Sólo un 50% del juego está completo y ya tiene 20 personajes jugables. Quince de estos son del Tekken 3 incluyendo: Nina, Paul, Jin, Law, Hiehachi y Eddy, por nombrar algunos. Otros cinco pertenecen al Tekken 2: Baek, Jun, Michelle, Armor King y Ganryu, y al menos 12 más estan a punto de sumarse a la lista, que llegará a un total de ¡32 personajes!

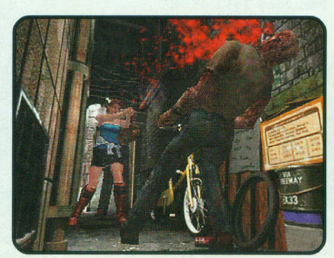
La gran diferencia entre Tekken Tag Tournament es un quinto botón, que nos permite cambiar de personaje durante las peleas, algo así como la opción que tiene el Marvel vs. Capcom donde uno selecciona dos personajes, y luego los cambia casi en el momento que se necesita. Además de esto se está puliendo el juego en general con nuevos combos, caídas, animaciones y movimientos.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Hay muy poca información acerca de el nuevo capítulo de la saga más terrorífica para Playstation, pero pudimos averiguar...

...que Capcom anunció que el argumento de la tercera parte de Resident Evil (Bio Hazzard 3: The Last Escape en Japón) está siendo escrita por personal propio de Capcom y no por su compañía subsidiaria Flagship. Bio Hazzard 3 estará enfocado en los jugadores expertos, con una intensa historia de base y más dificultad que sus predecesores. No bien tengamos más información a mano se la vamos a hacer llegar por medio de esta sección.







LO MEJOR Y LO PEOR

- La aparición del Legend of Legaia, un más que digno juego de rol como para hacernos olvidar por algunos meses (¡¡es larguisimo!!) de que estamos "enfermos" por que aparezca el Final Fantasy VIII en inglés.
- Que Next Level a partir de este número sea mensual, por lo que nos evitaremos que los lectores nos asesinen, y que por fín dejen de llegar amenazas de muerte sobre este tema...
- Que al igual que el mes pasado con Silent Hill, este mes nos hayamos topado con genialidades como el Omega Boost. Hasta donde son capaces de llevar estos Japoneses a nuestra pequeña Playstation...
- Que por fín la Dreamcast esté sacando unos juegos para caerse de toor como el House of the Dead 2 y el Power Stone, dos juegos que van a ser parámetros de calidad de acá en más para cualquier consola de 128 bits.
- Que pronto podremos disfrutar de dos juegos de la nueva trilogía de Star Wars, los vimos, los jugamos y les aseguramos que van a estar de la san flauta.
- Que dos días después de escribir estas líneas nos vamos al E3 y ni se imaginan la cantidad de información que les vamos a traer de la megaexposición mais grande du mundu (pero se hace en USA, ¿eh?)
- Nada, no puede haber nada malo en un mes en el que se desarrolla un evento tan excitante como la E3. Así que si hubo algo malo, (como por ejemplo una cantidad mínima de juegos copados para Play) lo dejaremos pasar por este mes.

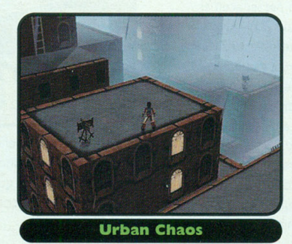
EIDOS Y LOS NUEVOS TITULOS PARA PLAY

Eidos reveló una lista de títulos en desarrollo para Playstation, que seguramente mostrará en la exposición de E3

Los títulos son los siguientes:

- **Fear Factor:** Una aventura de estilo anime que se sitúa en el futuro Hong Kong, usando una nueva técnica de gráficos que permiten una fluida animación en diferentes escenarios. El creador de este juego es la empresa Kronos y el juego saldrá en Diciembre en una caja de 4 CD's.
- **Omikron:** Una aventura de acción en 3D con un sistema de reencarnación, que nos permitirá combinar distintos personajes a medida que continuamos el juego.
- **Urban Chaos:** Otra aventura de acción en 3D, con 27 misiones, cada una dividiéndose en sub-misiones. El juego correrá en alta resolución, soportando la división de pantalla (split screen) en el modo de dos jugadores. Este juego saldrá en Septiembre.
- **Saboteur:** Un arcade de acción y lucha que se dice que es la versión 3D del Shadow Dancer de Sega, en el cual tomamos el papel de un ninja y su fiel compañero, un perro. Este juego esta agendado para primavera.
- **Fighting Force 2:** Para Playstation y Dreamcast saldrá en Octubre. La secuela del popular juego de lucha en 3D tendrá más aventura y exploración que pura acción, similar al Tomb Raider, y podremos equipar a los personajes con una variedad de armas y equipo.


Fear Factor


Urban Chaos


Fighting Force 2

NUEVA DIRECCION Y HORARIOS PARA LOS NUMEROS ATRASADOS

En el número pasado, en la sección Readers Corner, les comentamos cuál era la forma apropiada para adquirir números atrasados de NEXT LEVEL. Bien, la cosa ha cambiado un poco, y a partir de ahora, para todos los que residen en Capital Federal o Gran Buenos Aires las cosas van a ser mucho más sencillas.

¿Ustedes se preguntarán por qué? Les paso a comentar:

La nueva dirección (y días) para poder conseguir algún numerillo atrasado de NEXT LEVEL (obvio que con una revista tan maravillosa como ésta quieras tener la colección completa), si vivís en Capital Federal o Gran Buenos Aires, es la siguiente:

Paraguay 2452 4° "B"
Capital Federal
de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.



Si vivís en el interior, el sistema sigue siendo el mismo (por las dudas lo repetimos):

Envianos un Giro Postal o Telegráfico a nombre de:

Martín B. Varsano
Casilla de Correo 1488
(1000) - Correo Central

con el valor de los ejemplares que quieren, e indicando en el giro cuáles son los ejemplares que solicitan.

Como siempre, acuérdense que los gastos de envío corren por nuestra cuenta.

GANADORES DEL SORTEO "ESPECTACULAR CONCURSO NEXT LEVEL"

Antes que nada les pedimos disculpas por no publicar los nombres de los ganadores, pero para ser sinceros nos queríamos quedar con los premios. (una jodita) De hecho, uno de los ganadores ya se ha convertido en el nuevo campeón ruso del Tetris, y el otro terminó unas 4.000.000 de veces el Metal Gear Solid en modo "Are you Crazy!"

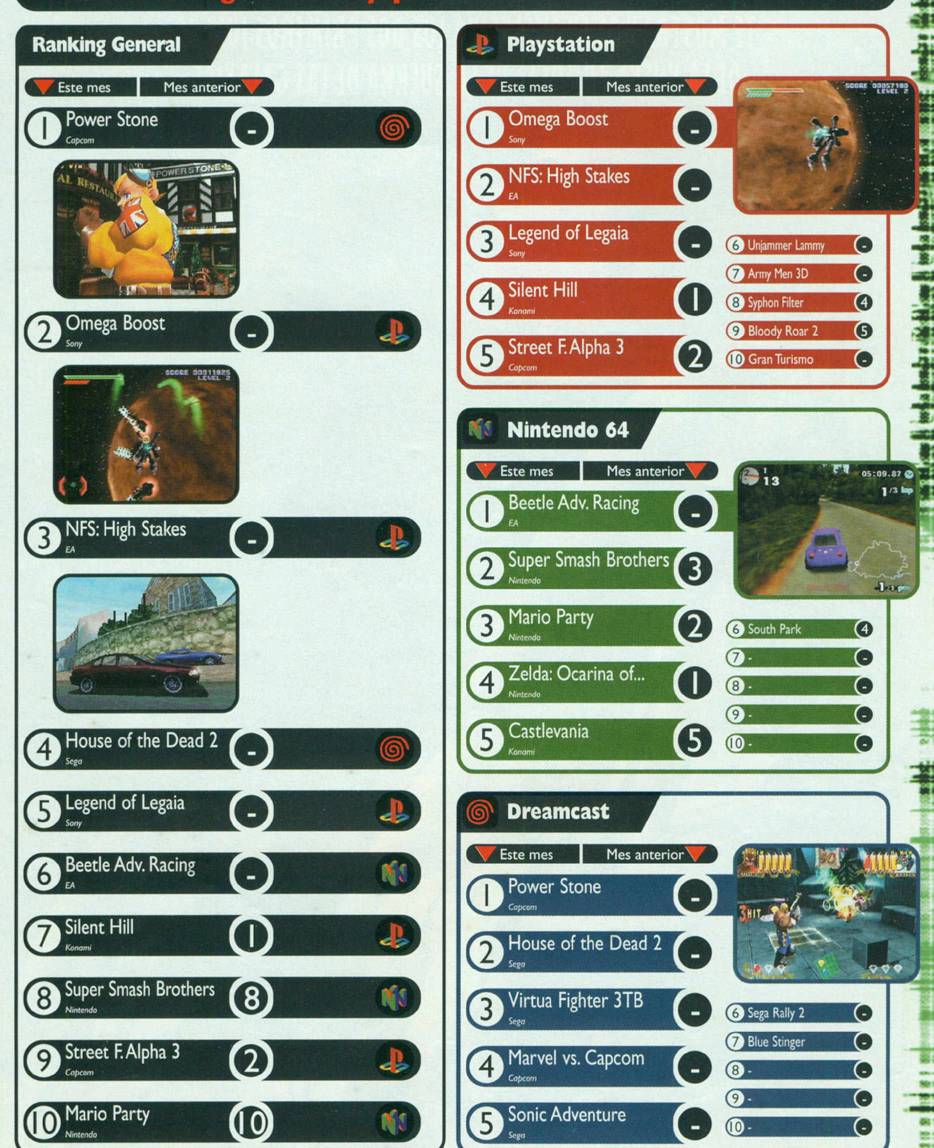
Los triunfantes han sido notificados telefónicamente, y retiraron los premios de nuestra editorial.

Los capangas fueron:

PABLO PERFUMO
DNI 23.754.833
(Ganador de la Playstation Dual Shock + 1 Metal Gear Solid Original)

JULIAN OLMEDA
DNI 28.916.302
(Ganador de un Game Boy Color + 1 Tetris DX)

Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Power Stone	Capcom	-
2	Omega Boost	Sony	-
3	NFS: High Stakes	EA	-
4	House of the Dead 2	Sega	-
5	Legend of Legaia	Sony	-
6	Beetle Adv. Racing	EA	-
7	Silent Hill	Konami	1
8	Super Smash Brothers	Nintendo	8
9	Street F. Alpha 3	Capcom	2
10	Mario Party	Nintendo	10

Playstation

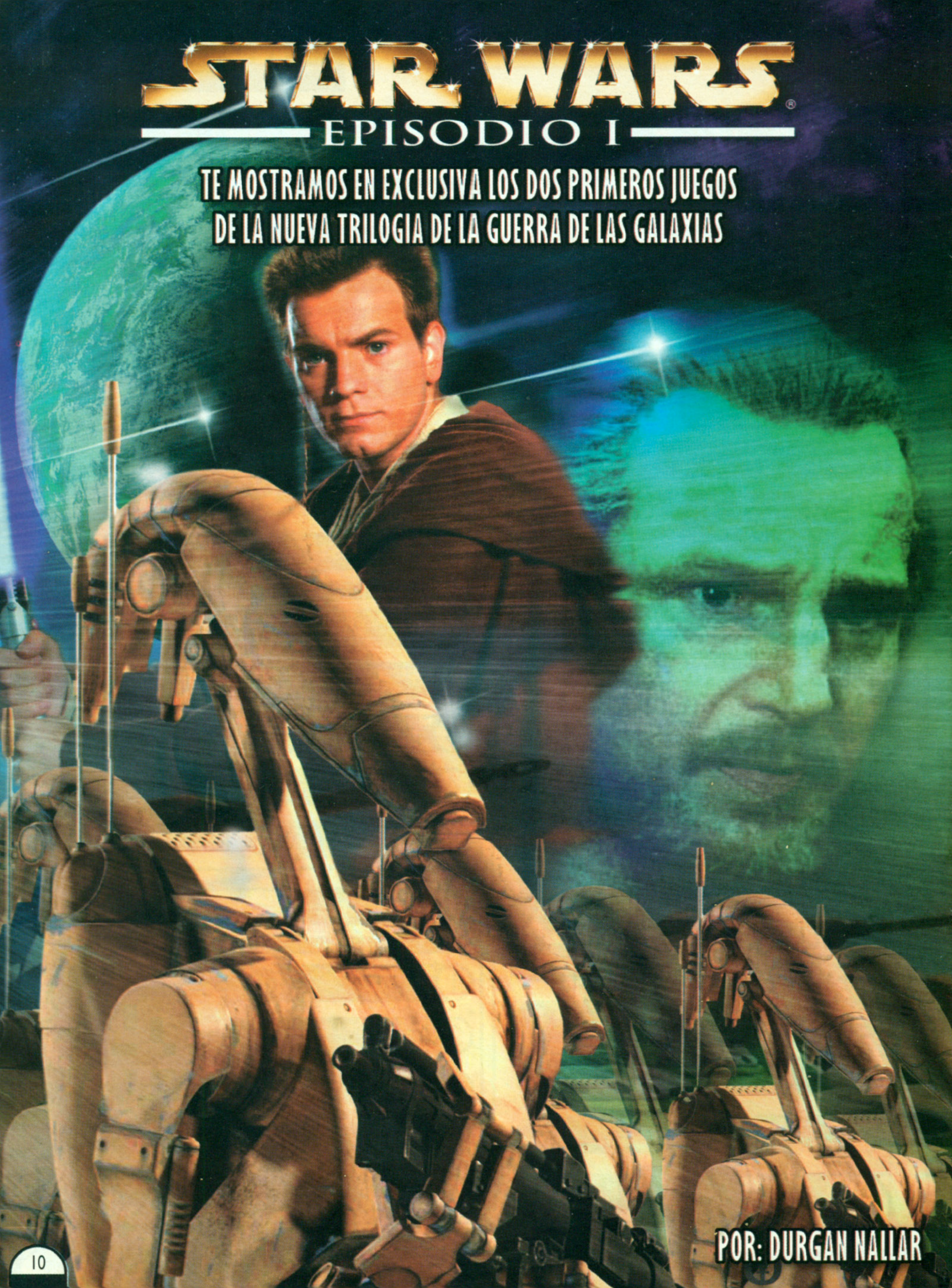
Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Omega Boost	Sony	-
2	NFS: High Stakes	EA	-
3	Legend of Legaia	Sony	-
4	Silent Hill	Konami	1
5	Street F. Alpha 3	Capcom	2
6	Unjammer Lammy		-
7	Army Men 3D		-
8	Syphon Filter		4
9	Bloody Roar 2		5
10	Gran Turismo		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Beetle Adv. Racing	EA	-
2	Super Smash Brothers	Nintendo	3
3	Mario Party	Nintendo	2
4	Zelda: Ocarina of...	Nintendo	1
5	Castlevania	Konami	5
6	South Park		4
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

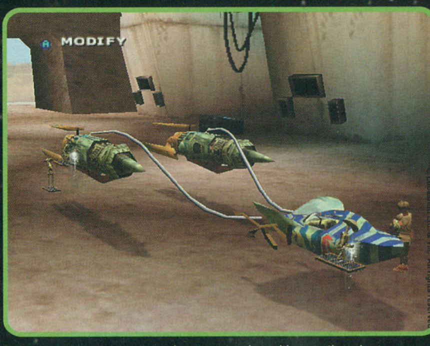
Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Power Stone	Capcom	-
2	House of the Dead 2	Sega	-
3	Virtua Fighter 3TB	Sega	-
4	Marvel vs. Capcom	Capcom	-
5	Sonic Adventure	Sega	-
6	Sega Rally 2		-
7	Blue Stinger		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

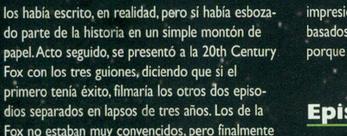

STAR WARS®
EPISODIO I
TE MOSTRAMOS EN EXCLUSIVA LOS DOS PRIMEROS JUEGOS
DE LA NUEVA TRILOGIA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
POR: DURGAN NALLAR

Hace más de veinte años, George Lucas quería hacer una película que fuera capaz de lanzarlo a la fama y, sobre todo, que le diera buenas ganancias. Ya había filmado cosas extrañas como THX 1138 y American Graffitti, con un notable éxito, pero el tipo no es de los que se duermen en los laureles. Anduvo como loco un tiempo, pensando y pensando. ¿Qué podía hacer para que el difícil público americano se impresionara? Dicen que intentó llevar al celuloide una versión moderna de Flash Gordon, pero le pedían demasiado por los derechos de autor. El joven Lucas era muy ahorrativo entonces. Una tarde, calentito, se sentó a escribir el guión para una película que tituló, pomposamente, Star Wars, llamada La Guerra de las Galaxias por estos pagos. Las cosas no le salieron del todo como esperaba, sin embargo, así que de su propio entusiasmo terminó con tres guiones en lugar de uno, los episodios IV, V y VI de la saga. Los capítulos I, II y III no los había escrito, en realidad, pero sí había esbozado parte de la historia en un simple montón de papel. Acto seguido, se presentó a la 20th Century Fox con los tres guiones, diciendo que si el primero tenía éxito, filmaría los otros dos episodios separados en lapsos de tres años. Los de la Fox no estaban muy convencidos, pero finalmente accedieron.

Dos décadas más tarde, estas tres películas se han convertido en objeto de culto por generaciones de delirantes como nosotros. George aprovechó la idea y vendió derechos a todo fabricante de juguetes, ropa y multimedios posible, generando una ola expansiva de merchandising que llega a nuestros días y alcanza una cifra superior a los dos mil millones de dólares. George consiguió sus ganancias.

Pero el aburrimiento comenzaba a inquietarlo. Y entonces se acordó de ese viejo montón de papeles. Quince páginas ya amarillas por el tiempo, pero con un terrible potencial. ¡Bingo! El 8 de julio se estrenará en nuestro país The Phantom Menace, el Episodio I, luego de dos años de filmación. Millones de fanáticos se golpean la cabeza y lloran de ansiedad por ser los primeros en ver el nuevo film, que viene a contar el pasado de la historia que todos conocemos. Otra vez, lo seguirán dos episodios más, el II en 2002, y el III en 2005. Sólo esperemos que el viejo George tenga la Fuerza necesaria para vivir ese tiempo... Como sea, en coincidencia con el lanzamiento del Episodio I, LucasArts se prepara a liberar dos impresionantes -repetimos: impresionantes- juegos basados en la película. Empezá a babearte, nomás, porque te los presentamos a continuación.





Episode I: Racer

En la película hay una escena especialmente preparada para matarnos del vértigo y el susto. Se trata de una carrera a través del planeta desierto de Tatooine, protagonizada por Anakin Skywalker, un chico de nueve años que al crecer será nada menos que el ominoso Darth Vader, padre de Luke. Los vehículos no son automóviles ni motos, como en los juegos de carreras comunes, nada de eso; son carros. ¿Quée?, dirán ustedes. Efectivamente, son carros como los que habían en tiempos de la Antigua Roma, pero delirantes. En vez de usar caballos para tirar de ellos, a George se le ocurrió que podrían tener unas gigantescas turbinas enlazadas por un rayo tractor. De las super turbinas parten dos cables metálicos hacia un carro antigravitacional, donde va el piloto. Cada parte existe por separado y tiene una presencia física real que puede afectar a las otras partes. Estas máquinas se llaman "podracers" y, sobrevolando el terreno a baja altura, alcanzan velocidades cercanas a los 900 Km/h. No son fáciles de conducir debido a su natural inestabilidad y a que se necesitan varios manos para sujetar los controles: las turbinas se manejan por separado. Por esta razón, sólo ciertas razas alienígenas dotadas de los reflejos necesarios, y de muchos miembros, están capacitadas para participar en las podraces. Los humanos no pueden; excepto Anakin, gracias a que ostenta el poder de la Fuerza.

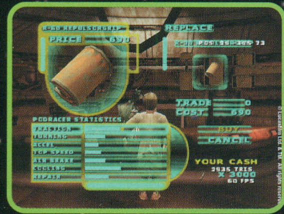
Basado en esta secuencia de diez minutos del film, LucasArts se encuentra desarrollando un juego de carreras, un poco al estilo de los WipeOut de Psygnosis, pero que promete planchar a la competencia. Racer se publicará para N64, juntamente con versiones para PC y Macintosh. También habrá una para PlayStation, pero no llegará a nuestras transpiradas manos hasta pasada la mitad del año, debido a que Nintendo tiene un contrato de exclusividad. Una versión para Dreamcast también es probable, aunque nada es oficial al respecto.



Rompiendo la barrera del sonido

Tomaremos el papel de Anakin la mayor parte del juego, aunque será posible correr como cualquiera de los otros 22 pilotos existentes, dieciocho de los cuales son copia fiel de los que veremos en la película. Racer





será extremadamente rápido, a pesar de la complejidad técnica que representa poner en pantalla un paisaje que se desliza a enorme velocidad e incluye hasta 12 podracers al mismo tiempo. Como las carreras son ilegales (organizadas por un Jabba the Hutt jovencito, cómo no) no existen reglas, salvo llegar primero. Cada vehículo consta de varias partes que oscilan permanentemente. Los podracers saltan, giran y se colocan de costado para atravesar aberturas en la roca o evitar el choque con los demás. Claro que no todo consistirá en correr por el primer puesto. Los pilotos alienígenas harán lo imposible por sacarnos de carrera. Nos echarán sus máquinas encima y utilizarán trucos para sobrecalentar o congelar nuestros motores o para interrumpir el rayo tractor o hacer estallar una de las turbinas, en cuyo caso iremos dando espirales al suelo o contra una pared.



Sebulba campeón

Las pistas serán apenas cuatro al comenzar el juego, pero podremos desbloquear hasta diecinueve más a medida que ascendamos en la tabla de posiciones. La primer carrera será en Tatooine, como en la película, lo mismo que la final. En el medio visitaremos diferentes circuitos ambientados en mundos poco conocidos del universo de Star Wars. Habrán tres pistas por cada mundo, salvo dos en Tatooine; unas serán de hielo, otras en un asteroide prisión, en tubos de gravedad cero, en pantanos, fábricas de gas y ciudades flotantes; y en cada uno nos enfrentaremos también a situaciones inesperadas, que van desde ciclones y naves policíacas hasta ataques de nómadas del desierto y francotiradores. Nosotros también podremos hacer trampa y, por ejemplo, utilizar nuestras toberas para inflamar un lago de metano. Los aliens tendrán, dicho sea de paso, diferentes y divertidísmos gritos de dolor y bronca. Al terminar cada mundo, de los ocho en existencia, deberemos enfrentar al Boss de turno, y si logramos ganar obtendremos su podracer como recompensa. En la final nos esperará Sebulba, el mejor corredor de la galaxia y el más temible, ya que su podracer está secretamente equipado con armamento del pesado.

Los podracers se podrán mejorar luego de cada carrera comprando repuestos a Watto, un personaje que aparece también en el film o, si el dinero no nos alcanza, hurgando en las pilas de chatarra que quedan luego de cada torneo; estas piezas se podrán arreglar, aunque siempre serán proclives a estallar en medio del asunto. Existirán siete subsistemas para actualizar, con seis categorías cada uno, el más importante de los cuales será el subsistema de refrigeración, que nos permitirá exceder el límite de aceleración normal durante unos segundos de más.

Racer soporta el Expansion Pak para N64, de manera que los jugadores que dispongan de más RAM se beneficiarán con más cuadros por segundo y gráficos más límpidos. También soporta el Rumble Pak. Se podrá competir de a dos en el modo de pantalla dividida, y disfrutar de la excelente música generada por el cartucho que, si bien discontinua, será la misma que la del film, así como los efectos de sonido.



Episode I: The Panthom Menace



El segundo juego basado en el Episodio I, La Amenaza Fantasma, será una aventura a la vez que un arcade 3D. Es decir, contendrá todos los elementos típicos de las aventuras gráficas, como interacción con personajes a través del diálogo, manejo del inventario y resolución de acertijos, con la acción sin pausa que caracteriza a los arcades, principalmente el combate con sables láser. Este título es la primera incursión de Big Ape Productions -una compañía con bastante experiencia en la programación de juegos para Sega Génesis y PSX- en el mundo de las PC; al mismo tiempo, el resultado se está portando a PlayStation por la misma LucasArts, proceso que al momento de escribir este artículo se encuentra completo en un 90%.

Jugar a Jedi

The Phantom Menace consiste en una versión interactiva de la película próxima a estrenarse, de





manera que su argumento se ajusta casi exactamente al que veremos en la pantalla grande. Esta vez tomaremos el rol de cuatro personajes: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, la Reina Amidala y el Capitán Panaka. El primero es un Caballero Jedi recién recibido, el mismo que más tarde se convertirá en el guía de Luke Skywalker; Qui-Gon es un Jedi hecho y derecho, el maestro de Obi-Wan; Amidala es la gobernante de una pequeño planeta verde llamado Naboo, centro del bloqueo comercial que sufren los mundos exteriores a manos de la Federación Comercial, según cuenta la película; y Panaka es el guardaespaldas de la reina y jefe de seguridad de Naboo, un experto en el manejo de todo tipo de armas. La mayor parte de la aventura estaremos personificando a Obi-Wan, y en algunos casos al resto del grupo.

Como Caballeros Jedi, podremos darnos el gusto de luchar con un sable láser. Mientras recorremos la aventura, cuyo trazado es lineal para seguir el guión del film pero cuenta con numerosas misiones optativas, deberemos combatir contra los narizudos robots de la Federación y un buen surtido de bestias. Las misiones opcionales nos permitirán no sólo adentrarnos en los misterios de la nueva película sino también obtener ventajas que de otro modo no serían posibles, como armas especiales o la ayuda de un amigo inesperado. Los Jedi pueden bloquear en forma automática los ataques frontales, para agilizar el desarrollo del juego, que básicamente sigue siendo más una aven-



tura que un arcade. El bloqueo automático no funciona cuando los ataques provienen de los lados o por la espalda, sin embargo. Obi-Wan y Qui-Gon son guerreros formidables: pueden saltar más lejos y alto, su nivel de resistencia física es muy elevado y poseen el don de convencer mediante la palabra, uno de los poderes de la Fuerza que podremos utilizar en los diálogos con ciertos personajes a fin de evitar el enfrentamiento o conseguir información. El control de los sables láser no será complicado, afortunadamente, y se dispondrá de una serie de combinaciones especiales que nos permitirán golpear en medio de un salto o desplazarnos de lado para esquivar los ataques. No habrá diferencia entre Obi-Wan y Qui-Gon, salvo que sus movimientos lucirán distintos.

La Reina Amidala, en tanto, no puede usar un sable láser pero cuenta con un grupo de cuatro hombres a los que podremos controlar. El Capitán Panaka, por último, será el encargado de hacer funcionar el vasto arsenal del palacio real, que incluye tanto armas de fuego como de energía y explosivos. Intercambiaremos entre los cuatro personajes según lo requiera el guión, a veces dentro de un mismo nivel.

■ *Extraños lugares*

The Phantom Menace contará con 13 niveles, más extensos de lo que estamos acostumbrados a ver, y con una calidad de detalle y sonido que sin duda marcará un nuevo estándar en la industria. Unos se desarrollarán en los pasillos de una nave de la Federación Comercial, otros en Tatooine, otros en las calles de Theed, la capital de Naboo, otros en los pantanos del planeta, algunos en una ciudad submarina y otros en el mundo capital de Coruscant. El nivel de Mos Espa, por ejemplo, es tan extenso que sus creadores afirman que serán necesarias diez horas de juego sólo para terminarlo, y eso sin contar las misiones optativas que podamos encontrar. Terminar el juego sin misiones secundarias nos insumirá entre 20 y 40 horas.

Veremos a nuestro personaje desde un punto de vista en tercera persona, desde atrás y desde lo alto. Los movimientos se verán naturales y el combate tan trepidante como en la película. La animación del entorno será sin duda uno de los elementos más significativos, aparte de la historia. Según vimos, el paisaje es por completo dinámico, lleno de detalles, como aves sobrevolando las calles, gente yendo de un lado a otro, naves gigantescas desplazándose por los cielos de Coruscant y peces nadando en la ciudad submarina. También podremos subirnos a algunos vehículos, podracers incluidos. La versión para PlayStation contará con un sistema de diálogo y sonido similar a su par de PC, gracias a la creatividad de LucasArts, que adaptó el sistema iMUSE para PSX, posibilitando música interactiva de calidad digital. El juego soportará Dual Shock para hacernos sentir los sablazos láser en las manos y requerirá tarjetas de memoria de 15 bloques.

Una verdadera fiesta.



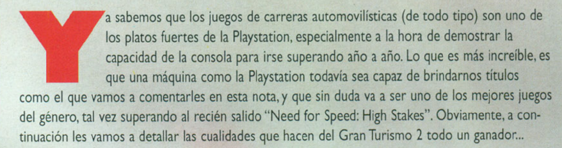
GRAN TURISMO 2



Gran Turismo 2
Desarrollado por : Polyphony Digital Inc.
Distribuido por : SCEI
Fecha de Salida : No hay información disponible





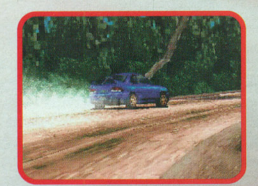


Ya sabemos que los juegos de carreras automovilísticas (de todo tipo) son uno de los platos fuertes de la Playstation, especialmente a la hora de demostrar la capacidad de la consola para irse superando año a año. Lo que es más increíble, es que una máquina como la Playstation todavía sea capaz de brindarnos títulos como el que vamos a comentarles en esta nota, y que sin duda va a ser uno de los mejores juegos del género, tal vez superando al recién salido "Need for Speed: High Stakes". Obviamente, a continuación les vamos a detallar las cualidades que hacen del Gran Turismo 2 todo un ganador...



Más grande y mejor

Parece que ésta es la consigna de la gente de Polyphony Digital Inc., responsables de los dos títulos de la saga. La compañía sabe muy bien que la competencia en el mercado de la Playstation es muy grande, y por esta razón van a empujar a Gran Turismo 2 a los límites del hardware de la consola. Según Kazunori Yamauchi, productor del proyecto, Gran Turismo sólo utilizó el 75% de la perfomance de la Playstation, lo que significa que todavía tienen un 25% más para explotar. Según parece, lo que Yamauchi quiere hacer es utilizar el poder restante para mejorar el aspecto gráfico. Los que vieron al Gran Turismo saben bien que parecía una tarea imposible sacar de la pequeña caja gris un producto mejor acabado. Bueno, vayan haciéndose la idea de ver algo que va a superar en todos los aspectos a su predecesor.



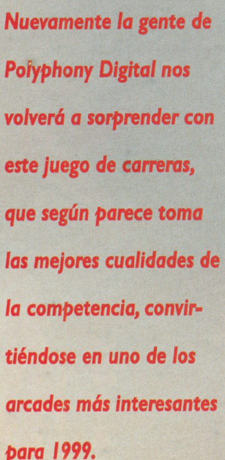
Para comenzar, la compañía mantuvo el staff (casi intacto) responsable de la primera parte, pero han incluído el trabajo de casi treinta diseñadores gráficos, para de esta forma brindar un juego totalmente renovado en todos los sectores.



¿Cuántos autos?

Para que se den una idea de los cambios que se le están efectuando a Gran Turismo 2, podemos mencionar las nuevas categorías (como Rally, Gran Turismo, etc.) y, tal vez queriendo batir el récord impuesto por el Ridge Racer 4, GT2 va a tener casi 400 (sí, leyeron bien) autos disponibles, todos con características propias y seteos que los van a diferenciar notablemente. Obviamente, la compañía todavía no reveló una gran cantidad de autos (esto se debe a que muchos fabricantes están negociando las licencias), pero se sabe que las marcas más reconocidas van a decir presente en el juego.

Las pistas también van a crecer de manera exponencial con respecto a la primera parte. Se sabe que no sólo habrá circuitos, sino también carreras en las cuales habrá que recorrer, al igual que en los Rallys, una cierta distancia de un punto a otro en el menor tiempo posible. Para los



Nuevamente la gente de Polyphony Digital nos volverá a sorprender con este juego de carreras, que según parece toma las mejores cualidades de la competencia, convirtiéndose en uno de los arcades más interesantes para 1999.



Increíblemente, los gráficos de Gran Turismo 2 demuestran nuevamente que la Playstation todavía tiene mucho para ofrecer, si está en las manos correctas...





que desean recorrer el mundo sin moverse del sillón del comedor, les adelantamos que podremos visitar lugares tan dispares como Roma, Seattle o Tahiti. (estaría piola una carrerita en Puerto Madero, esquivando turistas, ¿no?)

Esto, por supuesto, va a venir acompañado de una mejora gráfica en los fondos. Polyphony ha visto el excelente trabajo de Namco con el Ridge Racer 4 (los fondos tienen la misma importancia que los vehículos) y piensan realizar un trabajo similar en Gran Turismo 2.

Obviamente, las capacidades de la consola no son ilimitadas, así que tal vez una de las tareas más difíciles es tratar de balancear el aspecto gráfico del juego (ocupa un 50% de los recursos de la Play) con el otro punto casi crítico en cualquier arcade de carreras...

¿Y de física cómo andamos?

Como pueden ver por lo comentado anteriormente, y por las fotos, el Gran Turismo 2 va a ser sin duda uno de los mejores juegos de carrera de la Playstation en lo que a gráficos respecta. Igual, cualquier conocedor del género sabe que no sólo de los gráficos vive un juego, por lo cual están haciendo grandes esfuerzos para optimizar la física de GT2. Según Yamauchi, la física de los vehículos en Gran Turismo era bastante similar a la de los autos en la vida real, pero faltaban algunas características de la mecánica de los coches en la actualidad. Es por esta razón que el equipo de desarrollo está haciendo hincapié en el modelo de la física. Para realizar este ambicioso cometido, los diseñadores están introduciendo una gran cantidad de datos (una lista bastante compleja, por cierto), que tienen que ver con el motor, la suspensión, las llantas, el balance de los frenos y la caja de cambio. Como pueden ver, nada se dejó al azar.

Otros aspectos para mejorar

Lo increíble es el agudo ojo crítico que tiene Yamauchi a la hora de hablar de Gran Turismo. El piensa que otro de los aspectos que se pueden mejorar en este nuevo capítulo es sin duda el sonido. Yamauchi atribuye la pobre calidad del sonido del GT a la falta de tiempo para desarrollar este aspecto como correspondía. Bueno, las cosas están cambiando para el GT2. El sonido de los autos es mejor, tanto dentro del vehículo como fuera.

Otro punto que se piensa mejorar es la inteligencia artificial de los oponentes. Yamauchi promete que los otros conductores van a manejar como si verdaderos humanos estuvieran detrás del volante. Tal vez esto parezca una exageración, ya que comparado con otros juegos de autos, Gran Turismo tenía una inteligencia artificial bastante correcta, y seamos sinceros, tampoco queremos conductores esquizofrénicos como los que tenemos en el centro de la Capital Federal, que lo único que quieren es mandarnos al hospital. Parece mentira que un juego como Gran Turismo tenga tantos aspectos para mejorar, ¿no es cierto?



Así que como pueden ver por todo lo comentado anteriormente, el juego sin duda va a dar que hablar. De todo corazón les recomendamos que estén atentos a la salida de este increíble arcade, que parece decir que la Playstation tiene todavía mucho para dar, si los que la programan transpiran la camiseta como se debe.

CARMAGED

El Carmageddon es uno de esos juegos que nació para causar problemas y controversia desde el comienzo. Se nota desde el vamos que los desiquilibrados responsables del programa querían impresionar cueste lo que cueste, y lo consiguieron. Los usuarios de Nintendo y Playstation van a poder probar, por primera vez, de qué se trata este título tan controversial en las PC, que ya cuenta con dos partes, y que van a unirse para convertirse en el Carmageddon de las consolas. Pero amigos, qué-



dense tranquilos, ya que el espíritu del juego va a permanecer intacto en la conversión, (por lo menos eso es lo que se ha prometido) y una nueva controversia llegará al mundo de las consolas.

De todas maneras, los usuarios de estas maquinitas conocemos en carne propia los problemas de algunos juegos para poder ser publicados, por contener escenas "desagradables" (¿les suena el Thrill Kill?), así que es increíble que un juego de las características del Carmageddon aparezca sin ningún inconveniente. Ahora ustedes se preguntarán ¿Qué es lo que tiene este programejo que causa tanto alboroto? Bueno, para eso estamos nosotros, informantes incansables de todo lo que ocurre en el mundo... ¿Estoy aburriendo con tanta cháchara? ¡Entonces vamos a la acción!



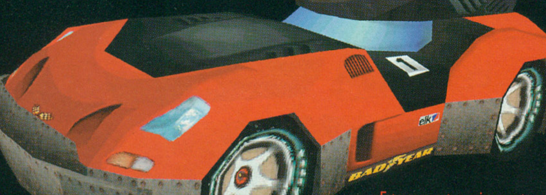
Correte que te piso

La metodología del juego es realmente sencilla: El objetivo es recorrer una cierta cantidad de circuitos, en algo parecido a un pseudo-rally con elementos de Mad-Max. Para poder ganar estos circuitos, podremos completar antes que nuestros oponentes el número de vueltas necesario, o liquidar a los competidores mandándolos al más allá, incrustándolos contra una pared, o por qué no, propinándole con nuestro auto una paliza de esas que no se olvidan facilmente.

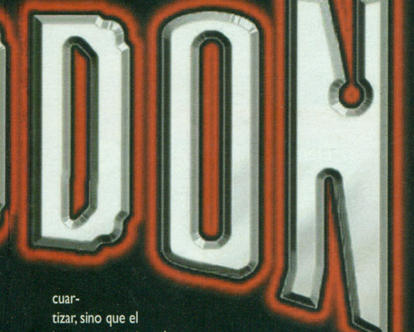
Hasta acá la cosa no viene para escandalizarse, ya que la temática es conocida para muchos jugadores. Lo novedoso (y lo que hace que los moralistas se arranquen los pelos de las axilas) es que los circuitos están poblados de inocentes peatones y animalitos, que no sólo se pueden des-







Este es nuestro primer auto, que conduce Max Damage, el esquizofrénico de la tapa del juego.



Uno de los juegos más controversiales en la historia de la PC estará muy pronto disponible para todos los usuarios de Playstation y Nintendo 64: Estamos hablando del Carmageddon, una loca carrera apocalíptica en la que todo es válido. Sin duda el juego no es para impresionables, ni para los socios de Greenpeace...

cuartizar, sino que el juego nos premia cada vez que aniquilamos a uno de estos peatones (en el juego se llaman "peds"), y el premio no es otra cosa que dinero contante y sonante, que luego va a servir para poder comprar algunas chucherías para hacer nuestro vehículo más intimidante, o si lo preferimos, pasar a un nuevo modelo recién sacadito de la fábrica Carmageddon.

Un triste destino

El matar gente es cosa de todos los días en casi cualquier juego de consola, pero lo que más se le critica al Carmageddon es la forma, ya que la pelea entre un bólido de 2 toneladas o más contra un par de zapatillas Nike no es para nada justa. Y para colmo de males, se metieron con los animales, que andan brincando inocentemente por ahí, sin saber el triste destino que les depara. Nombren un animalito que les suena de algún libro o revista, y seguramente está en el juego, aunque sea un perro, una vaca, un lobo, una cabra, una oveja, o los más desopilantes, ¡como un pinguino o un elefante! Obviamente, los grupos de defensa de los animales que vieron el primer Carmageddon en la PC pusieron el grito en el cielo, y el juego se prohibió inmediatamente en muchas partes del mundo, y en casi toda Europa los desarrolladores tuvieron que realizar ciertas modificaciones (los humanos pasaron a ser zombies, con se respectiva sangre verde) para que el juego pudiera ser publicado. Obviamente, al poco tiempo había en internet un patch para poder convertir los gráficos a la versión americana, que era la original.



Gloria poligonal

Los gráficos del Carmageddon para cualquiera de sus formatos para consola (Playstation o Nintendo 64) van a ser similares a los de la segunda parte de la PC, subtitulada "Carpocalipsis Now". La mayor diferencia es que todos los objetos son tridimensionales, inluyendo a los peatones y animalillos. Esto ha permitido un mejor tratamiento de las colisiones, así que prepárense para ver choques espectaculares.

Por el momento no sabemos si estas conversiones contarán con tantos detalles como su par de la PC, pero es indudable que la diversión del juego va a estar intacta.

Pero eso sí, acuérdense que es sólo un juego, y el que no quiera matar animales o a un vecino virtual, mi recomendación es que busque otra cosa...





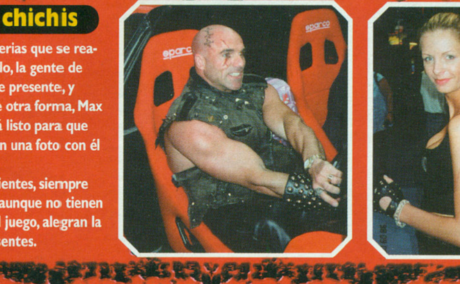




Max y las chichis

En muchas de las ferias que se realizan en todo el mundo, la gente de Carmageddon se hace presente, y como no podía ser de otra forma, Max Damage siempre está listo para que los fanáticos se saquen una foto con él (si se animan).

Para los no tan valientes, siempre están las chichis, que aunque no tienen mucho que ver con el juego, alegran la vida de todos los presentes.





First Approach

previews de los juegos que se vienen

Playstation







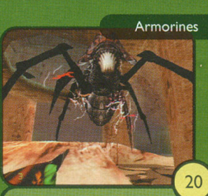
Seguramente muchos fans de los juegos de pelea han probado suerte con casi todos los titulos más reconocidos de la Playstation (como el Tekken o el Soul Edge, por mencionar dos ejemplos), y luego de convertirse en expertos en el arte de aplastarle la cara a los contrincantes, desearían poder realizar ciertos cambios en los movimientos de los luchadores. Bueno, gracias a la gente de Agetec, ¡ahora van a tener la posibilidad de realizar el arcade de lucha de sus sueños!





Nintendo 64

Armorines



20

Unos repugnantes insectos mutantes han aterrizado en Siberia, ¡y es nuestra responsabilidad erradicarlos!

Command & Conquer 64



21

Dreamcast







Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Omikron

Desarrollado por: Quantic Dreams
Distribuido por: Eidos

De por sí mezclar dos géneros de juegos es una tarea bastante complicada. ¿Y si les dijera que Omikron no mezcla dos, sino tres géneros diferentes? Seguramente dirían que a los franceses de Quantic Dreams se les fue la mano con el vino. Bueno, digan lo que quieran, lo cierto es que Omikron quiere llegar a donde ninguna empresa pudo llegar antes, mezclando en este singular juego la acción en 3D, la aventura y un juego de pelea con características similares al Tekken 3.

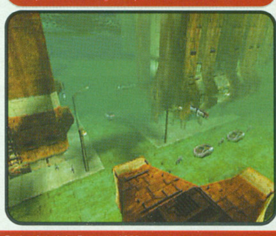
El Omikron, para empezar, está completamente realizado en 3D, y esta ciudad (que tiene el mismo nombre que el juego) será explorable en su totalidad. Es más, si algún colgado quiere investigar lo que ocurre en esta particular ciudad, tiene toda la libertad de hacerlo, pero de todas formas el objetivo del juego es resolver una cierta cantidad de acertijos, que sorprendentemente van a tener diferentes formas de resolverlos, ¿Nunca quisieron volar esa puerta de la cual no había forma de encontrar la llave? Bueno amigos, en el Omikron se puede hacer, o tal vez teletransportarse del otro lado de la misma, si poseemos la habilidad para hacerlo. Como pueden ver, esta nueva interface, llamada por los desarrolladores IAM, va a abrir nuevas perspectivas de lo que podemos esperar dentro de una aventura. Si a eso le sumamos un sistema de lucha similar al que se encuentra en juegos como el Tekken, no nos equivocamos en decir que el Omikron tal vez se convierta en uno de los juegos más innovadores de la historia, y si no en uno de los proyectos más alocados y mal realizados para la Playstation. Esperemos que sea la primera opción.



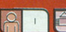




La ciudad de Omikron será completamente explorable, pudiendo investigar lo que ocurre en cada rincón.



Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.eidos.com











Fighter Maker

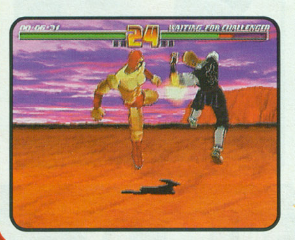
Desarrollado por: Agetec
Distribuido por: ASCII

Seguramente muchos fans de los juegos de pelea han probado suerte con casi todos los títulos más reconocidos de la Playstation (como el Tekken o el Soul Edge, por mencionar dos ejemplos), y luego de convertirse en expertos en el arte de aplastarle la cara a los contrincantes, desearían poder realizar ciertos cambios en los movimientos de los luchadores. Bueno, gracias a la gente de Agetec, ¡ahora van a tener la posibilidad de realizar el arcade de lucha de sus sueños!

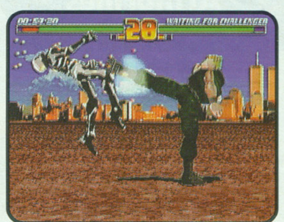
Si, señoras y señores, el Fighter Maker, además de ser un interesante juego de lucha, permite modificar los movimientos de los 20 luchadores incluídos, utilizando una base de datos con más de 600 tomas diferentes. Y si esto no nos parece suficiente, también podemos crear nuevas tomas de lucha, incluyendo la reacción de nuestros oponentes, y miles de cosas más. Esto, por supuesto, va a ser mucho más sencillo gracias al manual de 70 páginas que va a incluir el juego (perdón, ¿un arcade de lucha con un manual que parece un libro de trigonometría avanzada?). De todas formas, si no quieren internarse en el estudio del libraco, con sólo estudiar el juego un par de horas van a poder generar nuevos movimientos que harían palidecer de la bronca hasta al mismo Karadagian.

Y como si fuera poco jugar con los movimientos de los 20 luchadores (por ejemplo, haciendo que peleen solamente con los pies, o que después de golpear en la parte baja a nuestro contricante, realizemos algún gesto de esos que duelen más que la paliza misma), también se pueden modificar los sonidos del juego; eso sí, tengan a mano varias memory cards ya que cada luchador modificado ocupa los 15 bloques de la tarjeta, algo que no es para sorprenderse si tenemos en cuenta la gran cantidad de cambios que se pueden efectuar.

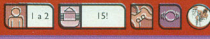
Así que ya saben, ¡vayan practicando en el living de casa las nuevas e increíbles tomas que piensan inmortalizar en el Fighter Maker!







Fecha de salida: Junio de 1999
Información en Internet: www.agetec.com



Demolition Racer

Desarrollado por: Pitbull Syndicate
Distribuido por: Accolade

Hace rato que los fanáticos de la saga Destruction Derby están esperando un nueva capítulo, que les brinde toda la adrenalina y acción que ofrecían los dos títulos, destruyendo autos sin importarnos tener que recibir luego una abultada cuenta del taller mecánico.

Bueno, se podría decir que sus sueños se van a hacer realidad gracias a la gente de Pitbull Syndicate, responsables del Test Drive 4 y 5, y si rastreamos un poco más en el tiempo, de la saga antes mencionada. Como pueden ver, créditos para generar un arcade sensacional a esta gente no les falta.

Demolition Racer, un nuevo intento por dejar una buena cantidad de vehículos en un estado lamentable (¿será que tienen algo así como autofobia?), está realizado bajo el engine de Test Drive 5, pero totalmente modificado para satisfacer los requerimientos de este nuevo juego.

Para quer se hagan una idea de lo que va a ser el Demolition Racer, les podemos adelantar que va a contar con competencias para dos jugadores, en pantalla dividida, con más de 16 autos en la pista intentando dejarnos con el carro a la miseria. Además habrá más de 20 pistas diseñadas exclusivamente para que los encuentros entre los bólidos de acero sea totalmente frecuente. Como pueden ver, parece que la acción va a ser imparable, así que vayan preparando los joysticks de repuesto...







En esta arena nos vamos a tener que enfrentar a una docena de autos para ver quién sale "en una pieza".



Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.accolade.com

1 a 2 ?

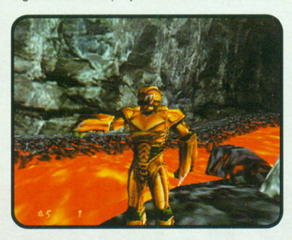
Armorines



Desarrollado por: Probe
Distribuido por: Acclaim

Los de buena memoria, recordarán una impactante película llamada "Starship Troopers", en donde un grupo de soldaditos debían pelear contra unos insectos sacados de la peor pesadilla de los fabricantes de Raid. Obviamente, poco después se hizo pública la intención de desarrollar un juego basado en la historia de Starship Troopers, pero de ahí en más poco se supo del título (vimos un avance en la Exposición de E3 el año pasado), sólo que los jugadores nos quedamos con las ganas de patearles el trasero a los insectos digitales.

Bueno, soldados, están de parabienes, ya que la gente de Probe (responsables de Forsaken para PC, entre otras cosas) han decidido que la hora de matar insectos gigantescos ha llegado. Lamentablemente no va a ser de la mano de la película comentada anteriormente, sino de una historia igual de atrapante, y con unos bichejos que realmente (por lo que se puede apreciar en las fotos) van a dejar a más de uno con la boca abierta. El tema es bastante simple: Unos extraños insectos mutantes han aterrizado en Siberia. Estas despiadadas cucas están arrasando con todo, y sólo dos científicos, con unas armaduras experimentales, van a salir a hacerle frente a los cascarudos para salvar a la humanidad del fín. Obviamente los científicos somos nosotros, que podremos jugar en un partido cooperativo de hasta cuatro contra los insectos, o los ya conocidos encuentros deathmatch de todos contra todos. Habrá que esperar hasta fín de año...







Primero uno ve películas como "A Bug's Life", se encariña con los bichos, y después esto... ¿en qué quedamos?



Fecha de salida: Diciembre de 1999
Información en Internet: www.acclaimnation.com


1 a 4


?




Command & Conquer 64

Desarrollado por: Looking Glass Studios
Distribuido por: Nintendo

Los que tienen la suerte de poseer una PC seguramente ya conocerán el título de este juego, que ahora hace su aparición por primera vez en consola de Nintendo.

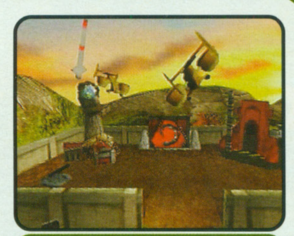
Obviamente, si siguen leyendo es porque no tienen un PC o porque quieren saber más de esta conversión, así que les vamos a contar un poco de qué se trata. El Command & Conquer es un juego de estrategia en tiempo real, en donde dos bandos luchan por el dominio del mundo: GDI (o Global Defensive Initiative, alias los "Buenos"), y NOD (más bien The Brotherhood of NOD, alias los "Malos").

Luego de elegir un bando, habrá que pelear a través de una cierta cantidad de misiones, manejando una gran variedad de tropas y recursos, para no sucumbir ante los ataques de nuestros enemigos (que pueden ser la computadora o un vecino con ganas de pelear). El único inconveniente que tiene esta conversión con respecto al original es que no se pueden hacer los tan famosos encuentros Multiplayer como se suelen hacer en la PC, y sólo tendremos una opción de pantalla dividida. Por este tema L. Glass se está devanando los sesos.

Por los gráficos no hay que preocuparse, ya que las tropas del juego han sido transformadas a tres dimensiones, y el juego va a soportar la expansión de la Nintendo para alta resolución. La música (híper-famosa en la PC) no va a sufrir modificaciones, y los desarrolladores prometen todas las digitalizaciones de las voces gracias a una nueva técnica de compresión.







Las tropas del juego, como así también los edificios, han sido realizados en 3D para esta conversión.



Fecha de salida: junio de 1999
Información en Internet: No hay información disponible

1 a 2 | ?



Soul Calibur

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco

Pese a que por ahí andaban dando vuelta algunos rumores que decían que Namco no desarrollaría juegos para Dreamcast, aquí está la prueba de todo lo contrario ya que en esta ocasión, el primer título de esta compañía para la nueva máquina de Sega es nada menos que la conversión de uno de sus más recientes y exitosos arcades de salón.

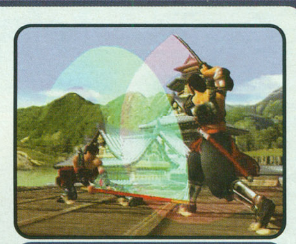
Soul Calibur es la continuación del conocido Soul Blade, que hace poco tiempo fue lanzado en distintos locales de entretenimiento en todo el mundo y al parecer está teniendo un éxito arrasador.

Esta versión incluirá varios nuevos modos de juego que no están presentes en el original, además tendrá todos sus luchadores y contará con gráficos mejorados, con modelos que tendrán un sorprendente nivel de detalle y por supuesto todo esto funcionará (según dicen) a unos 60 cuadros por segundo y en forma constante... ¡qué lo parió!.

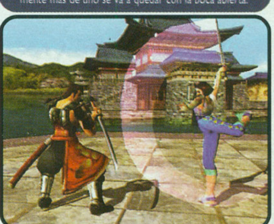
Obviamente y al igual que en todos los juegos de pelea de esta compañía, Soul Calibur tendrá una buena cantidad de personajes ocultos, e incluso parece ser que habrá más que en la versión original.

Por ahora, éste es el único título que Namco tiene planeado para Dreamcast y como no anunciaron ningún otro proyecto por el momento, me imagino que sus intenciones con este título es averiguar de qué es realmente capaz esta máquina.

Igualmente el juego todavía está en etapas de desarrollo y aunque no dieron una fecha exacta para su lanzamiento, se calcula que esto será alrededor de fin de año, pero si lo que se ve en las imágenes llega a moverse como prometieron... mejor prepárense.



Con estos modelos funcionando a 60 cuadros, seguramente más de uno se va a quedar con la boca abierta.



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: No hay información disponible













OMEGA BOOST

Pocos juegos exprimen tan a fondo las posibilidades de una Playstation, como la última producción de Polyphonic Digital, que no por casualidad es la compañía responsable de otro impresionante éxito como Gran Turismo, lo cierto es que a partir de este título, los arcades de naves no volverán a ser los mismos.

Con un despliegue técnico nunca antes visto en un juego de este tipo, la gente de Polyphonic Digital ha logrado un título que además de ser algo único en su género, demuestra por qué es que la "Play" todavía tiene cuerda para rato.

La principal diferencia que tiene Omega Boost con respecto a otros arcades de naves en 3D es que gracias a la perspectiva desde la que se vé el juego, se han podido hacer niveles que por momentos tienen un ritmo realmente vertiginoso al mejor estilo Robotech y que además le brindan al jugador una mayor libertad de acción.

En sí, la estructura del juego es de lo más simple, ya que de lo único que tendremos que ocuparnos es de eliminar a cuanto enemigo se nos cruce por delante, para luego tener que hacerle el aguante a un enemigo final.

De todas formas, lo que hace que Omega Boost sea tan llamativo es la gran variedad de escenarios y situaciones que tendremos que enfrentar, ya que además de tener que pelear en el espacio, también estaremos enfrentando a los malos sobre la supreficie de un planeta y hasta tendremos que tirotearnos mientras esquivamos paredes y tuberías en los túneles de un planeta metálico sospechosamente parecido a la Estrella de la Muerte.

Además de todo esto, este juego tiene una opción que hasta el momento nunca se había usado en juego de estas características y es la del "Replay".

Sí, Omega Boost guarda en memoria las misiones que vamos jugando y luego nos permite ver una repetición completa de cada misión desde diferentes cámaras y además nos dá la opción de grabarlas en el "Memory Card".



La interface de Omega Boost, está especialmente diseñada para funcionar con controles "Dual Shock", y todos los comandos que podremos usar durante el juego están puestos de forma tal de que el que lo está jugando se sienta cómodo y pueda acostumbrarse rápidamente.

Por otra parte, también se ha incluido una opción que nos permitirá jugar viendo la acción en primera persona o en otras palabras, desde el interior de la cabina del robot.

¿Casualidad?

Seguramente muchos de ustedes ya habrán notado el sorprendente parecido que tienen los modelos de los "Mechs" de este juego, con los diseños de la conocida serie Robotech, bueno, resulta que esto no es ninguna de esas coincidencias con olor a choreo, porque el encargado de diseñar todos los modelos que verán en Omega Boost fue nada más ni nada menos que el Sr. Seiji Kawamori, mejor conocido por su participación en el diseño de muchas de las naves, robots y "Varitechs" de la serie original de Robotech.

Lógicamente y para evitar cualquier problema, de "Copyright", los robots de este juego han sufrido algunos cambios, cosa que resulta comprensible si tenemos en cuenta que los derechos de esta serie, hoy por hoy deben salir un huevo.



¡Qué nivel!



Técnicamente, Omega Boost es uno de los títulos más impresionantes que me han tocado ver en Playstation, porque además de usar una gran variedad de modelos con una complegidad y un nivel de detalle sorprendente, el juego mantiene su espectacular velocidad de 30 cuadros por segundo estable en todo momento, incluso en los niveles en que vamos por el interior de túneles y cosas por el estilo.

Tal y como pueden ver en las imágenes, el punto más fuerte de este juego son los gráficos, ya que el nivel de detalle que veremos en todo momento es de primera, sobre todo en lo que se refiere al modelo de nuestro robot.

Además de los gráficos, Omega Boost tiene la particularidad de usar una gran cantidad de efectos especiales de gran calidad en cada escenario, como por ejemplo: Luces de colores, humos, lluvia, efectos de partículas y unas cuantas cosas más, con los que logra espectaculares ambientaciones.

Para terminar

El único problema que tiene este juego, es que si ustedes la tienen clara esquivando balas, entonces es muy posible que lo terminen en menos de una hora, igualmente creo que si son fanáticos de este género, sin dudas no pueden dejarlo pasar por alto, porque no todos los días se ve algo así.

93%

Lo mejor: Los efectos especiales, los gráficos y la jugabilidad

Lo peor: El juego puede resultarle un poco corto a alguien con experiencia



Power Stone

Compañía / Distribución: Capcom
En Internet: www.capcom.com

Desde el lanzamiento de la nueva consola de Sega, Capcom ha sido una de las primeras compañías en darle soporte, desarrollando juegos exclusivamente para esta máquina.

Con Power Stone, la gente de la conocida empresa "ponja" una vez más se aparta del estilo tan característico que tienen todos sus juegos de pelea, para experimentar con un título totalmente hecho en3D.

Al igual que en Ehrgeiz, en este juego es posible movernos con total libertad por donde se nos antoje, pero la gran mejora que Capcom introdujo con este juego es que le dió una jugabilidad comparable con la de sus mejores títulos en 2D y gracias a eso han logrado que Power Stone resulte increíblemente adictivo.



En este juego todos los movimientos especiales y combos, se hacen simplemente presionando los botones en un determinado orden, haciendo que todo dependa casi exclusivamente de la habilidad del jugador.

Además es posible agarrar cosas que forman parte del escenario, como por ejemplo: Mesas, sillas, postes, barriles, etc. y tirárselos al rival.

Como si todo esto fuera poco, cada luchador podrá lanzar un ataque especial, mejor conocido como "Super Combo", después de agarrar tres diamantes que aparecerán en cada escenario y que casualmente son las "Power Stones".

De los gráficos no hace falta decir mucho, ya que como podrán ver son de lo mejor, no por nada Power Stone actualmente está considerado en todo el mundo como uno de los mejores juegos hechos para Dreamcast hasta el momento.





Lo mejor: Es super adictivo, los gráficos
Lo peor: Tiene pocos personajes

94%

The House of the Dead 2

Compañía / Distribución: Sega
En Internet: www.sega.com

Finalmente, parece ser que los títulos capaces de aprovechar realmente las posibilidades de la Dreamcast están empezando a aparecer.

Con esta nueva versión del conocido House of the Dead, Sega no sólo demostró que su nueva máquina tiene mucho que ofrecer, sino que también hechó por tierra una gran cantidad de rumores que aseguraban que el arma que viene incluida con el juego no tenía precisión y resultaba un accesorio poco útil.

Lo cierto es que nada está más lejos de la verdad, ya que además de que el funcionamiento de este accesorio es excelente, los impresionantes gráficos y efectos que se ven en cada escenario y la increíble fluidez del juego hacen que jugarlo sea una experiencia realmente espectacular.





Gráficamente, hasta el momento The House of the Dead 2 es el juego que más jugo le saca a esta consola, porque además de usar modelos con un sorprendente nivel de detalle, las texturas en alta resolución que utiliza hacen que todo lo que nos rodea parezca real.

Además de la clásica modalidad "Arcade", este juego nos permite jugar una serie de niveles de entrenamiento y también en un modo llamado "Original Game" en el que podemos ir recolectando distintos "Power-Ups".

El único problema que tiene esta versión, además de su elevado nivel de dificultad, es el idioma, igualmente en este título en particular no molesta demasiado ya que las pocas opciones que tiene son fáciles de descifrar, en pocas palabras, si ustedes son algunos de los afortunados poseedores de una Dreamcast, este juego es de lo mejorcito que van a encontrar, así que no se lo pierdan.



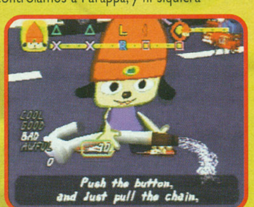
Lo mejor: El estilo del juego, los gráficos
Lo peor: La dificultad, el idioma

91%

Um Jammer Lammy

Hace algo más de un año, la aparición del fabuloso "Parappa the Rapper" fomentó un género bastante olvidado en el mundo de los videojuegos, el de los "Musicales". Gracias a una refrescante originalidad y un tratamiento de la estética, que aunque simple, era revolucionaria, Parappa "conquistó" los corazones consoleros de todo el mundo. Ahora tras una espera que se nos antoja interminable, tenemos en nuestras manos su continuación: Um Jammer Lammy (UJL), y la pregunta del millón: ¿Es mejor que el original?...

Se podría decir que UJL no es "exactamente" una segunda parte ya que de movida no controlamos a Parappa, y ni siquiera rapeamos, sino que tocamos la guitarra. Aunque, eso sí, la historia transcurre en el mismo universo, y personajes como el maestro Cebollino, hacen su reaparición. Los gráficos también continúan con la estética del original, aunque se podría decir que ahora todo es mucho más "delirante".

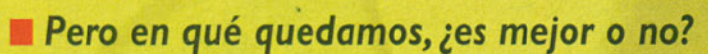


Nuestro personaje es Lammy, la guitarrista de un grupo llamado Milkcan, integrado también por Katy Kat (también del Parappa) en bajo y voz, y Mah-san, el baterista. La acción transcurre durante el día en el que se efectuará el mayor concierto de la historia del grupo, y nosotros (Lammy) estamos llegando bastante atrasados.



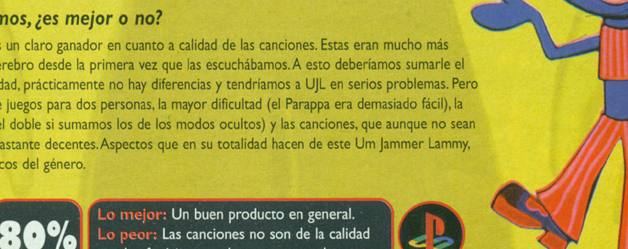
En nuestro camino al evento, utilizaremos el poder de la música, en tareas tan "surrealistas" como apagar un incendio, dormir bebés, volar un avión, cortar árboles y hasta escapar del mismísimo infierno. La jugabilidad es casi idéntica a la de Parappa, aunque con algunas mejoras. Los principiantes podrán usar los botones L2 y R2 para distorsionar, y a medida que avancemos encontraremos nuevos "chiches" para nuestra viola, como un wah-wah y un pedal, estos especiales se pueden encender o apagar mediante el botón de Select.

Una vez que completemos el juego en el modo normal (hay un modo más sencillo, pero en el que no es posible terminarlo) podemos acceder a diferentes versiones del juego desde el menú de selección de escenario o "canción". Lo más interesante de esto es la oportunidad que nos brinda UJL de jugar nuevamente todas las secuencias, pero con Parappa. En este modo las canciones están remixadas como para que vayan con el estilo rapero, ya que esto es lo que haremos. También se habilitan de esta manera varios modos para dos jugadores. De esta forma, podemos combatir contra un amigo (o si no tenemos ninguno a mano, un oponente de la computadora tomará su lugar) en una batalla musical por puntos. Pudiendo elegir un match entre dos Lammys o Parappa contra Lammy (dos personas rapeando al mismo tiempo sería un descontrol, ¿no?).



Pero en qué quedamos, ¿es mejor o no?

La respuesta es NO. Parappa es un claro ganador en cuanto a calidad de las canciones. Estas eran mucho más pegadizas y se nos metían en el cerebro desde la primera vez que las escuchábamos. A esto deberíamos sumarle el hecho de que en cuanto a jugabilidad, prácticamente no hay diferencias y tendríamos a UJL en serios problemas. Pero cuando uno le suma los modos de juegos para dos personas, la mayor dificultad (el Parappa era demasiado fácil), la mayor cantidad de niveles (más del doble si sumamos los de los modos ocultos) y las canciones, que aunque no sean mejores que las del original, son bastante decentes. Aspectos que en su totalidad hacen de este Um Jammer Lammy, una buena elección para los fanáticos del género.



80%

Lo mejor: Un buen producto en general.
Lo peor: Las canciones no son de la calidad que los fanáticos estabamos esperando.

Playstation



Nintendo 64





Dreamcast





Lo mejor del mes



Power Stone



Omega Boost

Aprendan nuestros jeroglíficos

CANT. DE JUGADORES
BLOQUES DE MEMORIA
JOY. ANALOGO
NO PARA MENORES
SHOCK / RUMBLE
MADE IN JAPAN!

GENERO

ACCION / ARCADE
AVENTURA
CARRERA
COMPILADO
DEPORTE
ESTRATEGIA
INGENIO
PELEA
RPG
SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoria, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



Gex 3: Deep Cover Gecko



Por: Martín Varsano

En esta ocasión, nuestro verdolaga amigo (un agente secreto que vive en una cueva súper secreta), debe internarse en varios mundos para reunir una cierta cantidad de controles remotos (qué se le va a hacer, es medio adicto a la caja boba), para visitar otros niveles, en los cuales debe buscar a la estrella de Baywatch Marliece Andrada, personificando a la agente X-Tra. Esta es la historia, así de simple. La pregunta del millón es: ¿Esta tercera parte supera a sus predecesoras? La respuesta es complicada...

Por un lado, se puede decir que sí, ya que el juego es bastante entretenido. Gex, al usar diferentes disfraces, puede realizar nuevos movimientos, que le dan un toque de diversión que sus antecesores no tenían (por ejemplo, cuando está personificando a un pirata, con el garfio que tiene en la mano podemos bajar por las cuerdas).

Por el otro lado, el Gex: DCG adolece de los mismos problemas que casi todos los juegos de plataformas en 3D: Un manejo de cámaras pésimo, que confunde las distancias en los saltos. De todas formas no hay muchos obstáculos de este tipo en el juego, pero cuando aparecen hay que juntar valor para no revolear el gamepad contra la TV.

Por último, los gráficos no son malos (el juego utiliza el mismo engine que el Soul Reaver y el Akuji). En síntesis, si te gustaron los otros, jugá tranquilo al GEX: DCG.

Compañía / Distribución: Crystal Dynamics / Eidos

Dirección de Internet: www.eidos.com



Lo Mejor: Los nuevos movimientos

Lo Peor: Las cámaras (¡cuándo no!)

68%

C3 Racing





Por: Santiago Videla

Era de esperarse que ante la salida de tantos juegos de carreras al mismo tiempo, no todos serían de lo mejor ¿no?

Bueno, si bien C3 Racing no es un mal juego, tampoco está a la altura de los líderes de este género como por ejemplo los Need for the Speed, Gran Turismo y otros.

A diferencia de otros títulos más conocidos, este juego no tiene opciones ni modalidades de juego que rompan con lo tradicional.

En lo que se refiere a los gráficos, el diseño de sus recorridos y sus escenarios son bastantes sobrios y a pesar de que los gráficos que tiene no son malos, C3 Racing es un juego que por lo menos a mí no me llama la atención en lo más mínimo.

En este aspecto, lo más descuidado son los modelos de los autos, ya que la mayoría de ellos tiene pocos polígonos y aunque se parecen a los originales, no terminan de convence.

Por último tenemos los efectos especiales, que salvo algunas excepciones prácticamente brillan por su ausencia.

C3 Racing tiene todas las modalidades que podemos encontrar en cualquier juego de este tipo, incluyendo las de dos jugadores con pantalla dividida, pistas y autos ocultos y algunas otras cosas, pero desafortunadamente lo poco imaginativo del diseño del juego en general, hace que al jugarlo por primera vez nos quedemos con la sensación de que ya lo habíamos jugado antes, así que les sugiero que a menos que sean ultra-fanáticos de estos juegos, mejor lo piensen dos veces.

Compañía / Distribución: Infogrames

Dirección de Internet: www.infogrames.com



Lo Mejor: Algunos escenarios

Lo Peor: Poco entretenido

56%

Sports Car GT





Por: Martín Varsano

Una de las particularidades que tiene Sports Car GT con respecto a otros juegos de carreras, es que éste cuenta con una licencia de la categoría GT1 y gracias a eso tendremos a nuestra disposición una gran cantidad de autos especiales y prototipos, que no se ven muy a menudo.

El estilo de este juego es un tanto más arcade que el de otros títulos de este género, como por ejemplo Gran Turismo o Need for The Speed: High Stakes y la mayoría de sus pistas tienen pocas curvas lo que nos permite ir muy rápido.

Por otro lado Sports Car GT tiene varias modalidades para dos jugadores y al igual que la última versión de Need for the Speed, en uno de estos modos el ganador se quedará con el auto de su oponente.

Gráficamente, este juego no tiene el sorprendente nivel de calidad que se puede ver en Gran Turismo o en NFS: High Stakes y aunque los modelos de los autos y los efectos especiales en general son buenos, el nivel de detalle de algunos circuitos es bastante común y no llama mucho la atención.

En conclusión, Sports Car GT es un juego que a pesar de tener algunas cosas interesantes no logra alcanzar la espectacularidad de los líderes de esta categoría, así que les sugiero que mejor traten de verlo antes de decidirse.

Compañía / Distribución: EA

Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Las pistas son poco interesantes

66%

The King of Fighters ´98



Por: Santiago Videla

Con esta conversión del último título de la conocida saga de King of Fighters, SNK ha intentado mejorar un poco el bajo rendimiento de sus últimos lanzamientos en Playstation, y aunque en este juego ya se pueden apreciar algunos cambios, me parece que si estos muchachos no se ponen un poco más las pilas, les va a resultar cada vez más difícil llegar al nivel que Capcom alcanzó con sus últimos títulos.

King of Fighters ´98 nos ofrece un total de 38 personajes seleccionables al comenzar el juego y al igual que los demás títulos de la serie, nos permitirá jugar en su clásica modalidad por equipos.

Además del conocido sitema de pelea por equipos, KOF ´98 tiene un modo de juego en el que cada jugador sólo puede elegir un luchador y aunque esta modalidad no tiene nada de especial, los tiempos de carga entre cada round son mucho menores que cuando jugamos por equipos y gracias a eso la acción es más fluída.

Gráficamente, esta versión tiene el mismo nivel de calidad que el juego original, con la diferencia que aquí los luchadores tienen menos cuadros de animación, pero eso no se nota demasiado.

A pesar de algunos errores menores y los tiempos de carga cuando jugamos por equipos, KOF ´98 es una buena alternativa, sobre todo para los seguidores de la saga.

Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible

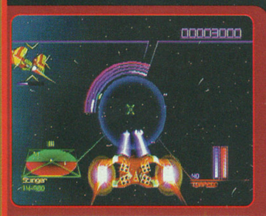


Lo Mejor: Tiene muchos personajes

Lo Peor: Los tiempos de carga

72%

Blast Radius



Por: Santiago Videla

Realmente me parece una verdadera lástima, que después de haberse mandado dos juegazos de película como los Colony Wars, la gente de Psygnosis se haya dejado estar y en lugar de seguir explotando las enormes posibilidades de semejantes títulos, hayan optado por sacar un juego tan común como este, pero bueno, supongo que tendrán sus motivos.

Blast Radius es un arcade de naves en 3D, en el que las misiones son una simple excusa para enfrentarnos a las interminables hordas de enemigos que aparecen en cada nivel.

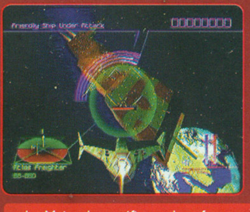
De vez en cuando y para salir, aunque sea un poco de la monotonía del juego, además de destruir una nave tras otra al mejor estilo Gálaga. Nuestros objetivos serán los de proteger a alguna nave madre o de destruir algún objetivo más importante, aunque eso no ayuda demasiado ya que en general, Blast Radius tiene una estructura bastante repetitiva que cansa rápidamente.

Posiblemente, los únicos puntos a favor que tiene este juego son sus muy buenos gráficos y efectos, y que además nos permite jugar de a dos, conectando dos consolas por medio de un cable de "link", cosa que podría resultar bastante interesante.

Desafortunadamente Blast Radius es uno de esos juegos que caen en el olvido en cuestión de minutos, y que no le llega ni a los talones a títulos como los Colony Wars.

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com

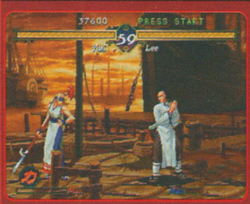


Lo Mejor: Los gráficos y los efectos

Lo Peor: El juego es muy repetitivo

58%

The Last Blade



Por: Santiago Videla

A simple vista parecería que este juego es una nueva edición de la interminable saga de los Samurai Showdown hechos por la misma compañía, pero lo cierto es que a pesar de ser prácticamente igual a los otros títulos de esta serie, The Last Blade y los Samurai Showdown nada tienen que ver entre sí.

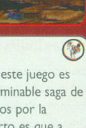
Al igual que los últimos títulos de SNK, este juego no aporta nada nuevo en ninguno de sus aspectos y en lo que respecta a su jugabilidad, deja bastante que desear. Por otro lado, los diseños de todos sus personajes son bastante comunes y poco interesantes.

Si bien los gráficos del juego tienen un estilo muy característico de los animé japoneses y en general su calidad es muy buena, The Last Blade tiene un problema que ni los mejores gráficos del universo podrían solucionar.

El problema al que me refiero es la jugabilidad, ya que además de la poca variedad de movimientos especiales de cada personaje, la acción durante las peleas es bastante lenta y gracias a eso el juego se torna bastante embolante en poco tiempo.

Lo peor de todo es que todas sus opciones están en japonés, lo que significa que si no saben leer estos geroglíficos no van a poder hacer mucho que digamos.

Personalmente creo que con juegos como Street Fighter Alpha 3 al alcance de la mano, The Last Blade tiene todas las de perder.



Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible

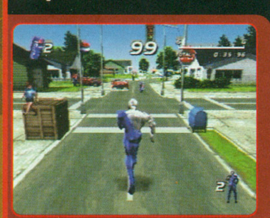


Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es bastante aburrido

54%

Pepsi Man



Por: Maximiliano Peñalver

Cuando nos sentamos para ver por primera vez este extraño juego de Pepsi realmente no sabíamos con que nos íbamos a encontrar. Grande fue nuestra sorpresa al darnos cuenta de que ya habían pasado unas cuantas horas, y todavía seguíamos jugando a unos de los mejores juego-chivo que jamás haya pisado la pantalla de la Play. El desarrollo es tan básico como divertido. Encarnado a una especie de SuperHeroe, llamado Pepsi Man ¿? deberemos completar unos recorridos mientras juntamos latitas de la famosa gaseosa. Pero (y siempre hay algún pero, ¿no?), PepsiMan cuenta con unas introducciones realmente patéticas, y una voz que dice cada 2 segundos ¡PEPSI MAN!, que dan ganas de romper el televisor.
Aun así y pese a lo estúpido que suena, PepsiMan es un arcade clásico, muy adictivo, que hará las delicias de los fanáticos de arcades como Metrocross, Out Run y por que no Crash Bandicoot, ya que en una secuencia, Pepsi Man recuerda a las escenas en que a Crash lo persigue una bola gigante, aunque en este caso es una gigantesca lata de Pepsi, totalmente descontrolada. El juego es muy entretenido, adictivo, y a medida que vamos avanzando a los niveles se incorporan ciertas cosas (como correr arriba de un barril, en un skate, etc.) que lo hacen muy entretenido. Para los amantes del género, recomendado.

Compañía / Distribución: Kid / Pepsi
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Es adictivo como la Coca-Cola

Lo Peor: La vocecita que dice Pepsi Man!

70%

Monkey Hero



Por: Santiago Videla

Por lo general, el nivel de calidad de los RPG en Playstation siempre ha sido bastante bueno salvo algunas pocas excepciones, que igualmente nunca llegaron a ser demasiado malas... hasta ahora.
A simple vista, Monkey Hero parece ser una especie de clon del primer título de la famosísima saga del Zelda (me refiero al de Super Nintendo), aunque después de jugarlo un rato, la cosa cambia, ya que la primera reacción que este juego logró sacarme es la de bajar por completo el volumen del televisor gracias a su increíblemente repetitiva y agotadora música.
En lo visual, este juego deja bastante que desear, porque a pesar de que sus escenarios están hechos en 3D y su nivel de calidad es bastante aceptable, los personajes están dibujados en 2D y sus movimientos son bastante limitados, cosa que finalmente logró que cualquier rastro de interés por jugarlo, aunque sea sin sonido, desapareciera.
Si a esto le sumamos un argumento que no engancha ni al más fanático de los RPG, el resultado es un juego que además de ser aburrido tiene serios problemas en cuanto al diseño y especialmente en lo que se refiere al sonido.
En pocas palabras, si están buscando un RPG realmente bueno, mejor prueben con Legend of Legaia en lugar de hacerse mala sangre con este juego.

Compañía / Distribución: Take 2 Interactive
Dirección de Internet: No hay información disponible

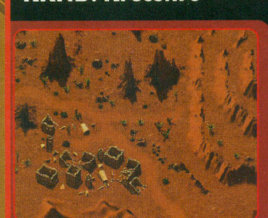


Lo Mejor: Algunos escenarios

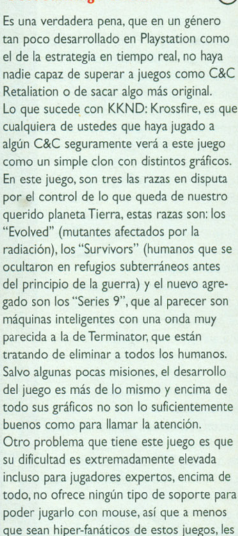
Lo Peor: Los personajes en 2D

37%

KKND: Krossfire

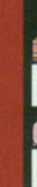


Por: Santiago Videla



Es una verdadera pena, que en un género tan poco desarrollado en Playstation como el de la estrategia en tiempo real, no haya nadie capaz de superar a juegos como C&C Retaliation o de sacar algo más original.
Lo que sucede con KKND: Krossfire, es que cualquiera de ustedes que haya jugado a algún C&C seguramente verá a este juego como un simple clon con distintos gráficos.
En este juego, son tres las razas en disputa por el control de lo que queda de nuestro querido planeta Tierra, estas razas son: los "Evolved" (mutantes afectados por la radiación), los "Survivors" (humanos que se ocultaron en refugios subterráneos antes del principio de la guerra) y el nuevo agregado son los "Series 9", que al parecer son máquinas inteligentes con una onda muy parecida a la de Terminator, que están tratando de eliminar a todos los humanos.
Salvo algunas pocas misiones, el desarrollo del juego es más de lo mismo y encima de todo sus gráficos no son lo suficientemente buenos como para llamar la atención.
Otro problema que tiene este juego es que su dificultad es extremadamente elevada incluso para jugadores expertos, encima de todo, no ofrece ningún tipo de soporte para poder jugarlo con mouse, así que a menos que sean hiper-fanáticos de estos juegos, les sugiero que mejor piensen en alguna otra cosa.

Compañía / Distribución: Sats / Melbourne House
Dirección de Internet: No hay información disponible





Lo Mejor: La secuencia de introducción

Lo Peor: Es difícil como la m#%&!*

58%



Rampage 2: Universal Tour



Por: Santiago Videla

A pesar de que primeros comentarios, hacían parecer a esta nueva versión de Rampage 2 como el nuevo choreo de Midway, la cosa no resultó tan mala como me esperaba, porque aunque tiene el mismo estilo de su primera parte, jugarlo resulta bastante entretenido (especialmente de a dos) y además, los nuevos personajes y algún que otro cambio sirven para darle un poco más de variedad.
En este caso tendremos tres nuevos protagonistas, que son: Curtis, (un ratón) Ruby (un cangrejo) y Boris (un rinoceronte).
Además de estos tres nuevos personajes, están los tres protagonistas originales junto con un personaje secreto, que se irán habilitando a medida que logremos rescatarlos.
Al igual que en Rampage 2, aquí lo único que hay que hacer es destruir a golpes todos los edificios de un nivel, para pasar al siguiente, pero ahora cada personaje tiene una habilidad especial, que sólo podrán usar cuando logren tener la energía suficiente.
Gráficamente Rampage 2: World Tour tiene una buena calidad y cada personaje tiene una buena variedad de animaciones, además los escenarios en general están bien hechos y el nivel de detalle es bastante bueno.
En lo personal, creo que éste es uno de esos juegos que enganchan por su simplicidad y puede llegar a resultarles como una buena alternativa para pasar el rato.

Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Es entretenido

Lo Peor: Es repetitivo

66%

Eliminator



Por: Santiago Videla

Bueno, parece que por lo menos este mes las cosas no me fueron tan mal, ya que a pesar de que Eliminator es un juego más bien para el olvido, en comparación con otros títulos que me han tocado revisar, como por ejemplo Irritating Stick o King of Krusher este juego parece una maravilla.
Para empezar, lo primero que se nota al poco rato de ver a Eliminator, es que parece que todavía la gente de Psignosis no ha encontrado la fórmula para salir del pozo en el que se encuentra y recuperar el prestigio que alguna vez tuvo.
Este juego está ambientado en una época futurista en la que los convictos son condenados a participar en un torneo en el que tendrán que avanzar por los túneles de unos gigantescos estadios, destruyendo a todos los androides que custodian cada sección, cosa que tendremos que hacer rápidamente, porque a bordo de nuestra nave habrá una bomba de tiempo, como para motivarnos un poco.
Si bien los gráficos y los efectos de Eliminator tienen una buena calidad, la velocidad que tiene el juego y sus incómodos comandos hacen que jugarlo en una modalidad que no sea la de dos jugadores sea una experiencia sumamente frustrante.
En otras palabras, si quieren mantener sus nervios en buen estado, elimínenlo de sus listas de compras.

Compañía / Distribución: Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com

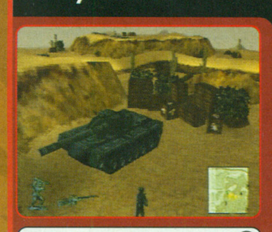


Lo Mejor: El modo para 2 jugadores

Lo Peor: Las demás modalidades

42%

Army Men 3D



Por: Santiago Videla

Después del poco éxito que logró la gente de 3DO con sus versiones anteriores de Army Men, la adaptación de éste título a un ambiente hecho en 3D finalmente dió buenos resultados y en este caso han logrado un juego que resulta bastante interesante tanto en sus modalidades para dos jugadores, como en los modos de campaña.
En esta nueva versión, nuestros ya conocidos soldaditos de plástico cuentan con una variedad mucho más amplia de movimientos y gracias a que ahora todos los escenarios están hechos en 3D, las misiones son mucho más interesates, ya que ahora es posible hacer cosas tales como tirarse cuerpo a tierra y aprovechar los desniveles del terreno para cubrirse, o para emboscar a nuestros enemigos.
Por otra parte, también podremos usar diferentes vehículos, como por ejemplo tanques, que nos servirán para transpasar las zonas más peligrosas sin problemas.
Lo más que tiene Army Men 3D son sus modos para dos jugadores, porque son muy entretenidas y la acción casi nunca se vuelve aburrida y además tendremos una muy buena variedad de opciones.
Si estaban buscando un buen juego de acción que de paso les dé la posibilidad de tirotearse un rato con sus amigos, entonces Army Men 3D es una muy buena opción para que vayan teniendo en cuenta.

Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com

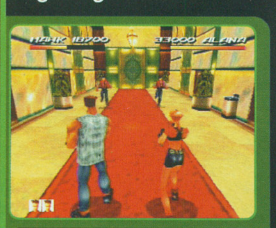


Lo Mejor: Los modos para jugar de a 2

Lo Peor: El manejo de algunas cámaras

74%

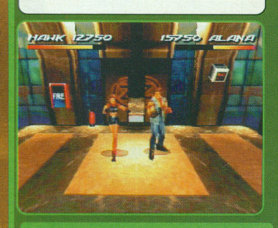
Fighting Force 64



Por: Maximiliano Peñalver

Pese a que en un principio la versión de Fighting Force para N64 prometía ser algo mejor de lo que fue su par en Playstation, desafortunadamente no sucedió así.
Para comenzar, uno de los pricipales que tiene este juego es que su desarrollo sigue siendo tan aburrido como el de su versión original, o sea matar hordas de enemigos al estilo Final Fight, para luego tener que pelear con algún chabón con un poco más de aguante.
Otro gran problema que sigue teniendo el juego es que además de haber poca variedad de enemigos, la forma en la que nos atacan es casi siempre la misma y eso contribuye un poco más a que la sensación de embole que nos produce el jugarlo aumente rápidamente.
Para peor de los males, esta versión sufre de algunos problemas en cuanto a su velocidad, ya que cuando se juntan muchos enemigos en pantalla, el movimiento deja de ser prolijo, cosa que resula un tanto molesta.
Si bien sus gráficos no son de lo mejor, los personajes tienen un buen nivel de detalle y sus movimientos están bien hechos, pero si comparamos las pocas cosas que este juego tiene a favor y todo lo que tiene en contra, lo más seguro es que la balanza se incline hacia el "ni lo piensen", así que ya lo saben, si ustedes son fanáticos de los juegos estilo Final Fight, mejor prueben con otra cosa.

Compañía / Distribución: Crave / Core / Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Muy aburrido y repetitivo

38%

Beetle Adventure



Por: Maximiliano Peñalver

De la mano de Electronic Arts y programado por el equipo de Pilotwings 64 y F-1 World Grand Prix (o sea, Paradigm) el que en un principio se iba a convertir en el debut de la línea Need for Speed para N64, pasó a llamarse: Bettle Adventure Racing y a ser uno de los mejores exponentes de este género. Gracias a un poderoso engine, que hace "milagros" con los polígonos, los escenarios que recorreremos tienen, además de un gran nivel de detalle, una física espectacular. Aunque el hecho de que sólo dispongamos del clásico "Escarabajo" (más algunas variantes del mismo, pero que prácticamente pasan desapercibidas) el juego sigue siendo de lo más entretenido, potenciado por un buen modo Multiplayer, tanto en los seis circuitos de single player, como en los Battle Tracks (similares a los combates con globos del Mario Kart). Sin dudas, lo que hace a este juego lo que es, es el genial mapeado de los recorridos, repletos de atajos y caminos alternativos a los que podemos acceder ya sea mediante un salto complicado, o a través de las ventanas de algún edificio. También, y al mejor estilo Nintendo encontraremos secretos como una nave espacial, una mansión embrujada y hasta un T-Rex dispuesto a recrear las mejores escenas de Jurassic Park. En definitiva BAR es uno de los mejores juegos de lo que va del 99 para la N64 y el mejor juego de coches de toda su historia.

Compañía / Distribución: Electronic Arts / Gamela S.A.
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: De a varios es super-entretenido

Lo Peor: Jugarlo contra la máquina

85%

Marvel vs. Capcom



Por: Maximiliano Peñalver

Finalmente, la tan esperada conversión de este espectacular juego de pelea ha sido lanzada y según parece, por el momento sólo estará disponible en su versión para Dreamcast.
Como se podrán imaginar, gracias al potencial de esta máquina, por primera vez los muchachos de Capcom han podido hacer una conversión de un título de la serie "Vs." sin tener que andar recortando las animaciones de los personajes.
Pot otro lado, ahora no sólo es posible cambiar de personaje durante la pelea, sino que también ambos jugadores podrán seleccionar al mismo luchador (sólo en la modalidad "Vs") y como si esto fuera poco, además de los seis personajes ocultos que tiene la versión original, en este juego también podremos utilizar a "Onslaught" (el enemigo final).
Por otro lado, Capcom ha incluído un nuevo modo de juego llamado "Cross Fever", que permitirá que participen 4 personas en una pelea y durante algunos "Super Combos" los cuatro jugadores podrán jugar al mismo tiempo.
Además de tener la misma calidad gráfica que la versión original, "Marvel vs. Capcom" conserva la misma jugabilidad que es tan característica de esta serie, y sin duda es una opción más que recomendable para todos los fanáticos del género.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

84%

El nuevo juego de Tecmo tiene todo para ser EL arcade de lucha de la Dreamcast ¿Qué opinará de esto Capcom?

Dead or Alive 2

Todos nuestros lectores ya conocen la nueva consola de Sega, llamada Dreamcast. La máquina es, sin dudas, el hardware hogareño (exceptuando a las PC's, por supuesto) más potente en la actualidad, siendo capaz de rivalizar en calidad gráfica con la mayoría de los juegos de los arcades (prueba de esto es la impecable conversión del House of the Dead 2, que revisamos en este mismo número en la sección correspondiente).

Lo que muchos no saben es la existencia de NAOMI, una placa para los arcades que tiene características idénticas al hardware de la Dreamcast, lo que significa que los juegos desarrollados para NAOMI van a poder ser trasladados a la consola sin ninguna diferencia.

¿A que viene todo esto? Bueno, ¿y si les decimos que las fotos que están viendo en esta página pertenecen a un juego de lucha de In House / Tecmo, y que realmente dejan por el piso a todo lo conocido anteriormente en el género? ¿y que este juego probablemente sea EL arcade de lucha para la Dreamcast (teniendo contendientes de la talla del Power Stone y Virtua Fighter 3TB)? Para que se den una idea de lo groso que es el Dead or Alive 2, sólo cabe mencionar que muchos de los que tuvieron oportunidad de observarlo en acción pensaron que el juego estaba corriendo en dos placas NAOMI. Obviamente esto fue desmentido inmediatamente por los programadores, que dijeron sentirse halagados por que la gente pensara que los gráficos, por cómo se veían, deberían correr en un hardware más potente.

Como ya sabrán los que han hecho los deberes, el DOA2 es la continuación del juego que supo hacerle sombra al Tekken 3 en la Playstation.









Lo más increíble del Dead or Alive 2 es que el juego tiene gráficos prácticamente idénticos a los de la presentación.

Por eso y muchas cosas más...

Pero las optimizaciones del Dead or Alive no son solamente en la parte gráfica, aunque por lo que se puede apreciar, con eso sólo alcanzaría. Además, el juego tiene arenas interactivas (por ejemplo, existe un escenario en la montaña en donde podemos pelear en el borde de una cascada, y luego de un par de ñapis terminar la escaramuza en la base de la misma, situada a varios metros de distancia).

Y si todo eso no los convence, lo único que se puede agregar del Dead or Alive 2 es que sin duda tiene las mejores mujeres (para prueba observen la foto arriba de este texto) que se han visto en un juego de lucha. Uno no sabe si pelearse, o dejarlas inconscientes para satisfacer los oscuros deseos de todo luchador...



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- MGS: Integral ¿únicamente en japonés?
- ¿SNK vs. Capcom para la Playstation?
- Metroid 64: Salvado por un rumor
- Eramos pocos y... MGS2 anunciado...
- Rumormanía
- Dreamcast Paradise

Metal Gear Solid: Integral, ¿únicamente en Japonés?

Konami nos envío nueva informacion sobre Metal Gear Solid Integral, y como siempre corroboramos que los japoneses son unos capos, pero a la hora de seguir robando con algo que ya está hecho, son unos verdaderos campeones. Entre las "novedades" de este MGSI está la posibilidad de sacarles fotos a los dos personajes femeninos del juego, Naomi y Mei Ling en lo que se llamaría: Snake's Survival Memorial Camera Club y que sólo sería accesible cuando terminemos el juego, por lo menos una vez. Entre las propuestas más interesantes de esta nueva versión, nos encontraremos con 4 niveles de dificultad (de Principiante a Experto) y una opción (la más interesante de todas) en la que podremos jugarlo en primera persona, o sea, como en Quake, Doom, Etc. Se rumorea que tendrá alrededor de 500 ¿? misiones de entrenamiento y algunos mini-juegos, para la, por ahora inconseguible (en Argentina), Pocketstation. El único drama de todo esto, es que todavía no es seguro de que el juego sea traducido al inglés, ya que los americanos, no son muy dados a esto de pagar nuevamente por lo que ya jugaron, por más novedades que incorpore.

¿SNK vs. Capcom para la Playstation?

A principios de Mayo en Japón, Yoshiki Okamoto de Capcom, mencionó la posibilidad de que SNK vs. Capcom vea la luz para la Playstation. Por ahora el juego (que está siendo desarrollado para la placa Naomi de los arcades y sale seguro para la Dreamcast) no está oficialmente confirmado, pero se está haciendo fuerza para que se haga realidad. Por el momento ni SNK ni Capcom hicieron anuncios oficiales.

La versión para Dreamcast (que es idéntica a la de los Arcades) se espera que salga en el Otoño (o sea dentro de poco). También se planean dos versiones del juego para el Neo Geo Pocket Color, una consola portátil de la que hablaremos en el próximo número de Next Level.

Metroid 64: Salvado por un rumor

A mediados de Abril un rumor se extendió en Internet como foto de Pamela Anderson en bolas, Metroid haría su aparición para Nintendo 64. Grande fue la sorpresa de Shigeru Miyamoto al darse cuenta del revuelo que el mismo creó al decir en una entrevista de que "Metroid es muy popular en América" frase que todos los fanáticos interpretaron como "habrá un nuevo Metroid para Nintendo". Realmente no sabemos cómo se llegó de un extremo al otro, pero lo que si sabemos es que nuestro informante amarillo, nos contó que debido al revuelo producido, se estaría teniendo en cuenta la posibilidad de que Samus vuelva a la acción muy pronto...

Eramos pocos y... MGS2 anunciado...

Hideo Kojima, el master que creó la saga de Metal Gear y responsable de su excelentísima última entrega "Solid" anunció el lanzamiento de la nueva generación del juego, que obviamente será producido para una consola de óltima generación. Aunque no se precisó cuál sería la consola con la suerte de contar con Solid Snake entre sus filas...

Las apuestas están entre la Dreamcast y la Playstation 2, además según Hideo ya tiene parte del planeamiento de esta nueva entrega bastante avanzado (recordemos que la meticulosidad de este hombre es increíble!) por lo que todo indicaría que el juego tardaría por lo menos 2 años más en ver la luz.

Nosotros realmente pensamos que el juego va a ser para Playstation 2, pero nuestro informante amarillo nos comentó que un nuevo juego de Konami (los de MGS, obvio) anunciaron un nuevo juego para Dreamcast, que tendría "gráficos realistas" y que sería en base a "misiones" pero no dieron el título de dicho juego... mmm...

Rumormania

Ahora está de moda dejar correr chimentos sobre juegos que "probablemente" estarían realizados para la Playstation 2. Y Capcom sin dudas no va a ser la que se quede afuera de esto. El juego en cuestión sería la cuarta parte de un clásico que los viejos "consoleros" recuerdan muy bien. Breath of Fire. Supuestamente, un nuevo capítulo de esta maravillosa saga estaría cocinándose en el todopoderoso horno de la gigante Capcom.

Según se rumoreó, saldría a mediados del año que viene, y Yoshiki Okamoto, de la compañía, mencionó que será un proyecto gigante, y que es muy probable de que utilice las posibilidades de Internet de la futura máquina de Sony.

Dreamcast Paradise

La Sega Dreamcast es una máquina excelente pero si no incrementa la cantidad de juegos (sobre todo de la calidad del Power Stone o House of the Dead 2) realmente no va a durar dos minutos cuando salga la PSX 2, es por eso que Sega se está poniendo las pilas a full con las conversiones de sus arcades más exitosos, ésta es la lista de lo que supuestamente esta en camino: Zombie Revenge, Fightgin Vipers 2, Daytona USA 2, Scud Race, Airline Pilots, Spike Out, Crazy Taxi, Dynamite Baseball Naomi, Sonic The Fighters y Virtua Striker 2, éste supuestamente casi terminado y de lanzamiento inminente.

Por Patricio Land

Gasaraki

- **Productora:** *Sunrise*
- **Diseño:** *Shuko Murase*
- **Diseño de los "Mecas":** *Yutaka Zubichi*
- **Origen:** *Japón*

Un nuevo género ha surgido en las pantallas televisivas del Japón, especialmente concebido para los fanáticos de la maquinaria bélica de última generación.

La serie en cuestión, se llama "Gasaraki" y en ella se dan lugar todo tipo de engendros tecnológicos, que van desde tanquetas al mejor estilo "Aliens" hasta los más terríficos helicópteros de combate, claro que la estrella del programa es una armadura táctica tipo robot llamada "T.A." (Táctical Armor) que se las trae.

Una de las características más sobresalientes de "Gasaraki" es el alto nivel de realismo que sus diseñadores y dibujantes han puesto a la hora de animar las batallas y las secuencias de acción.

El producto final, está más cerca de tratarse de un "simulador estratégico" que de un show de robots, algo que hasta ahora no tenía precedente .

Otro detalle interesante, es que la trama se desarrolla durante el pasado conflicto bélico que fuera conocido como "La guerra del golfo" y por lo tanto no escasean los miliquitos yanquis al mejor estilo "Schwarzkopf y sus marines" por un lado y los "Saddam Hussein Boys" por el otro.

En suma, algo pocas veces visto, especialmente dedicado a los amantes de armar maquetitas y mirar todo el día la CNN.



Capcom Illustrations



En este primer libro de lo que seguramente será una exitosísima serie, podrán ver una enorme recopilación de ilustraciones, bocetos, "storyboards", "covers" y todo tipo de arte de los más conocidos títulos y personajes de esta compañía, como por ejemplo: La saga de los Street Fighter, SF Alpha, SF 3, SF EX, Darkstalkers, X-Men y toda la serie Marvel y además, otros no tan conocidos, como ser: Red Earth (Warzard), Star Gladiator, Cyberbots y Varth entre muchos otros.

Así que ya lo saben, si ustedes son de los fanáticos de los juegos de Capcom y del estilo de sus dibujos, entonces esto es algo como para que vayan teniendo en cuenta.







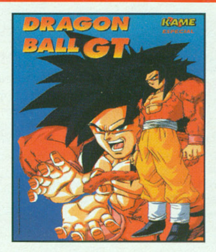


Dragon Ball GT: Las guías

Para todos los fanáticos de Dragon Ball, ha terminado la gran espera. Ya se consiguen en nuestro país las dos guías que describen capítulo a capítulo y personaje por personaje todos los sucesos acaecidos de archiconocida saga de "Goku" y sus amigos.

En estas páginas podrán apreciar cómo envejece el pobre de "Krilin", el nuevo look de "Vegeta, "Trunks" y demás.

Si no les importa leer y descubrir cómo termina esta increíble historia, salgan corriendo a conseguir estos dos incunables.





Supercampeones (la banda de sonido)

Si lo tuyo no son los mapas tácticos, sino más bien los deportes y especialmente el fútbol, de seguro alguna vez habías tenido la oportunidad de correr tras la pelota en las interminables canchas animadas en donde "Oliver" y "Benji" hacían de las suyas.

Este compacto que te presentamos, recopila la música de toda la primer temporada de la serie ("Captain Tsubasa") que se emitía hace algunos años en nuestro país.

Si sos fana de los pibes del "Nyupi", seguramente te complacerá saber que además existe una segunda temporada de la serie conocida como "Captain Tsubasa S" ("Supercampeones" y varios especiales en video (en japonés por desgracia) en donde nuestro equipo preferido se las ve cara a cara contra Alemania, Francia, Italia y por supuesto Argentina.





Oh, my God!, I Got Kenny!

Este fantástico muñeco de peluche es uno de los mejores ítems de South Park que un fan se puede llegar a comprar. No sólo tiene una dimensión considerable, sino que posee un mecanismo por el cual cuando se presiona la mano derecha, Kenny se despacha con una de sus frases ininteligibles. El set se completaría con las figuras de Stan, Kyle y Cartman, aunque en estos días salieron peluches de la misma calidad del hermanito de Kyle, Ike, y del Oficial Barbrady, además de nuevos modelos de Cartman.
Precio Estimado en USA: $25

¡Mucho Macho!

Estas son réplicas de los personajes (que vienen con una base que no se ve en esta imagen) que tiene como función principal la de apoya lápices y tarjetero. El personaje posee un botón en su base por lo que cada vez que lo levantamos, habla. **Precio $15**

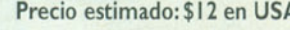
¡A las fichus de S.Park!

Las infaltables figuritas. Por supuesto, y como todo suceso que se precie, South Park también tiene sus figuritas. En este caso, todas las imágenes pertenecen a los capítulos de la primer temporada (la que se emitió acá el mes pasado) y detrás de cada una se incluye una explicación de la secuencia a la que pertenece. **Precio $2**



Sometan a Kenny

Este set, que incluye en una sola caja a los cuatro personajes principales de la serie, está realmente bien realizado y tiene un precio relativamente bajo. Ideal para someterlos a todo tipo de experiencias (en la editorial, cada dos por tres lo veíamos a Kenny ser sometido por lo muñequitos de Metal Gear Solid), y de contextura extremadamente sólida. Un súper éxito de ventas en USA y de difícil acceso en Buenos Aires, ya que todos los que lo importaron lo agotaron rápidamente... Quizás si le lloran lo suficiente a la gente de Camelot...
Precio estimado: $12 en USA









Movie World

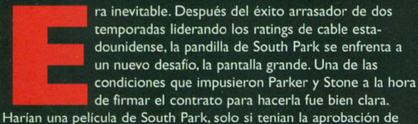
reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Maximiliano Peñalver

South Park: Bigger, Longer & Uncut

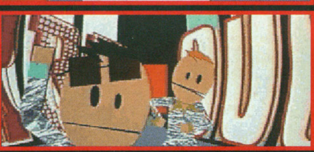
- **Dirección:** *Trey Parker y Matt Stone*
- **Edita:** *Paramount Pictures*
- **Año:** *1999*

Era inevitable. Después del éxito arrasador de dos temporadas liderando los ratings de cable estadounidense, la pandilla de South Park se enfrenta a un nuevo desafío, la pantalla grande. Una de las condiciones que impusieron Parker y Stone a la hora de firmar el contrato para hacerla fue bien clara. Harían una película de South Park, solo si tenian la aprobación de que si fuera calificada "R" en USA (lo que significaría Prohibida para menores de 18 años por estos pagos) no les rompieran las guindas con censurarla.



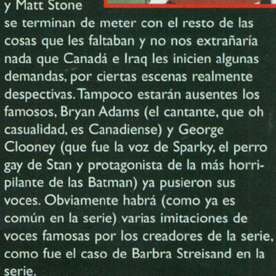
Ya en las etapas finales de producción, la película se estrena el 30 de Junio en el país del Norte y todavía no hay una noticias sobre si existe la posibilidad de su estreno en Argentina. Nosotros lo vemos medio difícil, pero siempre está la alternativa del DVD o del ya añejo VHS que nos puede llegar a sacar del apuro, en el caso de que nadie se ponga las pilas acá, sobre todo viendo que los de Azul televisión ya están repitiendo capítulos a lo loco, ¿por qué no compran y emiten la segunda temporada?







Con este nuevo emprendimiento, Trey Parker y Matt Stone se terminan de meter con el resto de las cosas que les faltaban y no nos extrañaría nada que Canadá e Iraq les inicien algunas demandas, por ciertas escenas realmente despectivas. Tampoco estarán ausentes los famosos, Bryan Adams (el cantante, que oh casualidad, es Canadiense) y George Clooney (que fue la voz de Sparky, el perro gay de Stan y protagonista de la más horripilante de las Batman) ya pusieron sus voces. Obviamente habrá (como ya es común en la serie) varias imitaciones de voces famosas por los creadores de la serie, como fue el caso de Barbra Streisand en la serie.



South Park promete ser uno de los grandes éxitos del verano en Estados Unidos, esperemos que lo suficiente como para que llegue a nuestros pagos algún día...

Ahora les vamos a comentar algunos aspectos del argumento, no confirmados, pero vimos el trailer de la película y todo tiene sentido. Ahora, al que no le gusta enterarse detalles de las películas antes de verlas, dejen de leer ahora mismo, please...





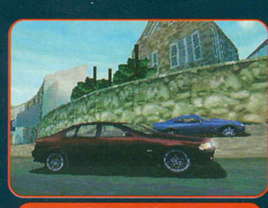
Una película Canadiense (Terrance & Phillip, los dos más grandes tira pedos del planeta, son los protagonistas) genera un descontrol verbal en los chicos de South Park y el pueblo encomienda a la ciencia la creación de un chip que, implantado en el cerebro, le produce un shock al que dice o escucha obscenidades. A todo esto Canadá se vuelve la nación más poderosa del mundo y ofendidos porque la prohibición de la película, le declara la guerra al mundo. Mientras tanto en la escuela, los chicos se pasan una vez más de la raya con su profesor, el señor Garrison y su títere, Mr. Hat y son enviados a una academia militar y finalmente al frente de combate contra Canadá. Kenny, por supuesto, muere, pero decidieron matarlo rápido, para no tener a la gente a la expectativa de cuando va a suceder tal evento durante toda la película. Ah, por último se rumorea por ahí, que la peli va a tener una duración superior a las dos horas ¿Qué tal?

Los especiales de este mes:

Need for Speed: High Stakes



En el número anterior les comentamos acerca de este nuevo e inesperado capítulo en la famosísima saga Need for Speed.
Ahora, luego de tenerlo un tiempo en nuestras manos, y luego de habernos sacado callos con el gamepad, les mostramos todos los secretos del High Stakes, más todos los Torneos, Eventos Especiales y algunos truquitos para salir mejor parados en este difícil juego.



Páginas 39 y 40

Zelda: Ocarina of Time Parte 3

Esta es la última parte de la solución del mejor juego de RPG para la pequeña máquina de la gente de Nintendo. Viví con nosotros la última aventura de Link!



Páginas 41 a 53

Legend of Legaia: Parte 1

Este juego, anunciado como uno de los principales competidores de la serie Final Fantasy, llegó a nuestras manos, y realmente logró sorprendernos, así que por eso es que decidimos incluir la primera parte de la guía para que ustedes también puedan disfrutar de esta excelente aventura.



Páginas 54 a 59

Trucos:



















NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

En el número anterior les comentamos acerca de este nuevo e inesperado capítulo en la saga Need for Speed. Ahora, luego de tenerlo en nuestras manos, les mostramos todos los secretos del High Stakes, más todos los Torneos, Eventos Especiales y algunos truquitos para salir mejor parado en este difícil juego.

Parece increíble que ya estemos revisando un nuevo juego de la famosa serie Need for Speed. Increíble porque parecía que poco se le podía adicionar a su predecesor, y ahora que vemos al High Stakes nos damos cuenta que equivocados estábamos. No sólo los gráficos han mejorado notablemente con los efectos de





luces y las transparencias en los vidrios de los coches, sino que también se le ha agregado dos nuevas características, que además de ser innovativas, son divertidísimas: El modo High Stakes, y la posibilidad de ponerse del lado de la ley en el modo Hot Pursuit.

Para que les quede un poco más claro qué es el modo High Stakes, no hay nada mejor que decir que es simplemente una competencia de uno contra uno, en donde hay que poner dos Memory Cards, la nuestra y la de un amigo, para luego competir en una pista disponible. Para el ganador, el coche del oponente, y para el perdedor, ir a la casa a recuperar el terreno perdido.

Por el otro lado, el modo Hot Pursuit ahora tiene la opción de correr con los autos de la policía, persiguiendo a los dementes que surcan el asfalto a más de 200 kilómetros por hora, mientras escuchamos las conversaciones en la banda policíaca de nuestros compañeros de ruta, que buscan alguna forma de parar a los desacatados. Tarea nada fácil, por cierto.

Nada fácil

Antes que nada, quiero advertirles que el juego no es nada fácil. Se requiere una gran dosis de paciencia para poder derrotar a nuestros adversarios, que aprovechan cada minúsculo error que cometemos para pasarnos por arriba como si no existiéramos. Esto puede resultar frustrante para algunos, pero déjenme decirles que a mi parecer lo único que hace es ponerlo a uno realmente furioso preguntando qué hicimos mal, y cómo lo podemos solucionar en la próxima carrera. El tema es bien sencillo, la práctica hace al maestro, y en el High Stakes van a tener que correr varias veces los Torneos, hasta que se familiaricen con las rutas y sus curvas, atajos y puentes.

Ah! Supuestamente esta versión tiene un sistema para detectar los daños en nuestro vehículo, pero parece que la cosa no pasa de unos cuantos rayones y alguna que otra luz rota. Y miren que intentamos darle al auto con todo lo que se nos cruzaba...

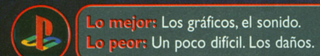
Resumiendo, no hay duda que la gente de Electronic Arts mejora año a año esta saga, que parece no agotarse y se renueva con ideas brillantes e innovadoras. Tal vez no tenga el refinamiento del Gran Turismo, pero sin duda Need for Speed: High Stakes, es un juego de carreras que no puede faltar en la juegoteca de ningún fanático de los autos deportivos.

Más dinero

Para poder realizar este truco es necesario tener dos Memory Cards, y dos gamepads.

Cuando todo falla, y nuestro garage sigue vacío, nada mejor que hacer un poco de trampita para poder mostrar a nuestros amigos la impresionante colección de bólidos que poseemos.
El tema es bien sencillo: Hay que competir en el modo "High Stakes", pero en vez de hacerlo contra un amigo, lo hacemos contra nosotros mismos. Ingenioso, ¿no es cierto? Para hacer el truquillo hay que primeramente conseguir uno o dos autos decentes (a más cantidad, mejor), y salvar toda la información a otra tarjeta de memoria. Luego, hay que ir al modo "High Stakes" (en el cual se compite por los autos), colocar las dos memory cards y no bien empieze la carrera, hacer que el segundo participante abandone. Esto va a hacer que el auto del slot 2 pase a engrosar las filas de participante 1.
Después de esta vil acción, sólo nos resta vender el móvil, y repetir todo el proceso las veces que sea necesario para poder tener el dinero que querramos.
Obviamente esto no nos va a dar una victoria asegurada en los Torneos y Eventos Especiales, pero por lo menos sabremos que estamos corriendo con el mejor auto disponible, que no es poca cosa...





Lo mejor: Los gráficos, el sonido.
Lo peor: Un poco difícil. Los daños.

91%

Los Torneos y Eventos Especiales

Torneo 1
Worldwide Roadster Classic
Ganador: $10.000
Segundo: $8.500
Tercero: $7.000
Dificultad: Fácil
Autos: Mercedes / BMW Z3
•La medalla de oro habilita el Evento Especial "Twilight Open Series"

Torneo 2
Regional Club Circuit
Ganador: $20.000
Segundo: $17.500
Tercero: $15.000
Dificultad: Moderada
Autos: Camaro / Firebird
• La medalla de oro habilita el Evento Especial "International Road Race"
• La medalla de bronce habilita la pista "Durham"

Torneo 3
Super Sedan Challenge
Ganador: $30.000
Segundo: $27.500
Tercero: $26.000
Dificultad: Moderada
Autos: DB7 / BMW / Jaguar
•La medalla de oro habilita el Evento Especial "Knockout Challenge" y la pista "Celtic Ruins"

Torneo 4
Grand Touring Competition
Ganador: $110.000
Segundo: $105.000
Tercero: $100.000
Dificultad: Difícil
Autos: Corvette / Ferrari 550
•La medalla de oro habilita el Evento Especial "Corvette Pro Cup" y la pista "Dolphin Cove"

Torneo 5
International Supercar
Ganador: $175.000
Segundo: $150.000
Tercero: $125.000
Dificultad: Muy Difícil
Autos: Porsche / Ferrari F50 / Diablo
•La medalla de oro habilita el Evento Especial "Porsche Pro Cup" y la pista "Snowy Ridge"

Torneo 6
GT Racing Competition
Ganador: $250.000
Segundo: $225.000
Tercero: $200.000
Dificultad: Muy Difícil
Autos: CLK-GTR / McLaren F1-GTR
•La medalla de oro habilita el Evento Especial "Endurance Racing Competition" y las tres pistas "Raceway"

Evento Especial 1
Weekend Road Racing Classic
Admisión: $5.000
Ganador: $10.000
Segundo: $7.500
Tercero: $5.000
Dificultad: Moderada
Autos: BMW Z3 Totalmente Modificado

Evento Especial 2
Twilight Open Series
Admisión: $5.000
Ganador: $12.500
Segundo: $10.000
Tercero: $7.500
Dificultad: Difícil

Evento Especial 3
International Road Race
Admisión: $5.000
Ganador: $15.000
Segundo: $10.000
Tercero: $7.500
Dificultad: Muy Difícil
Autos: Entrada Libre

Evento Especial 4
Knockout Challenge
Admisión: $10.000
Ganador: $45.000
Segundo: $0
Tercero: $0
Dificultad: Difícil
Autos: Entrada Libre

Evento Especial 5
Corvette Pro Cup
Admisión: $20.000
Ganador: $20.000
Segundo: $15.000
Tercero: $10.000
Dificultad: Difícil
Autos: Corvette Totalmente Modificado
• La medalla de oro habilita el auto "Pro Cup Corvette"

Evento Especial 6
Open Knockout Challenge
Admisión: $20.000
Ganador: $75.000
Segundo: $0
Tercero: $0
Dificultad: Muy Difícil
Autos: Entrada Libre

Evento Especial 7
Porsche Pro Challenge
Admisión: $?
Ganador: $?
Segundo: $?
Tercero: $?
Dificultad: Muy Difícil
Autos: ?

Evento Especial 8
Endurance Racing Competition
Admisión: $?
Ganador: $?
Segundo: $?
Tercero: $?
Dificultad: Muy Difícil
Autos: ?

Algunos consejos

• La plata y los upgrades

El tema es bien sencillo: Si juegan al juego como corresponde, la plata no les va a sobrar. Por ese motivo lo mejor es comprar el auto más barato de la categoría (tengan en cuenta que lo importante es la categoría, ya que nunca van a tener la opción de comprar un Z3 para competir contra un McLaren F1), ya que lo más importante es conocer las pistas y tratar de no cometer errores. Lo más importante es no hacer los upgrades a menos que sean absolutamente necesarios, ya que les puede pasar que por hacer los upgrades, se queden sin plata para comprar el auto de la siguiente categoría (¡Imporante! La venta de los autos que tenemos en nuestro poder generalmente no supera el 50% de su valor real). De todas formas, si la carrera, luego de varios intentos, parece insuperable, es mejor hacer los upgrades. Parecen poca cosa, pero hacen una gran diferencia en la pista.

• El modo Hot Pursuit

Este modo se puede correr de a uno o dos jugadores. Correr con un jugador habilita la posibilidad de elegir varios niveles de dificultad. Para ganar el helicóptero, tienen dos opciones: Utilizar el truco que les damos a la derecha, o ganar con los tres autos de policía para obtenerlo.

Si tuvieron la oportunidad de correr en este modo, seguramente ya vieron que las maniobras que la policía hace son realmente asesinas, tirándonos el auto todo el tiempo sin asco. La idea es tratar de alejarse de los canas lo más posible, forzándolos a corretear a nuestro oponente.

Ah! Otra cosa: Los tickets de advertencia generalmente son dos, antes del arresto (alias 'Game Over"). Pero si vamos realmente rápido (digamos con la agujita del cuenta-kilómetros al taco), la policía se va a poner muy nerviosa y es muy probable que nos arresten en el primer intento. Así que ya saben...

¡Más trucos!

Para utilizar el Helicóptero
Entrá a la pantalla de "Game Options" y seleccioná la opción "User Name". Luego escribí "**Whirly**" como el nombre del jugador. Si entrás el código correctamente, la frase "Cheat Activated" aparecerá. El Helicóptero sólo está disponible en el modo "Test Drive".

Phantom Car
Entrá a la pantalla de "Game Options" y seleccioná la opción "User Name". Luego escribí "**Flash**" como el nombre del jugador. Si entrás el código correctamente, la frase "Cheat Activated" aparecerá. El Phantom Car sólo está disponible en el modo "Test Drive".

Titan Car
Entrá a la pantalla de "Game Options" y seleccioná la opción "User Name". Luego escribí "**Hotrod**" como el nombre del jugador. Si entrás el código correctamente, la frase "Cheat Activated" aparecerá. El Titan Car sólo está disponible en el modo "Test Drive".

Vista del Tablero
Después de seleccionar tu auto, presioná "Start" para cargar la carrera, y presioná **Arriba+Triángulo+X**

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

La tercera y última parte de la solución de uno de los mejores juegos de Nintendo 64

Por Máximo Frias

RECUPERANDO EL MEDALLÓN DEL AGUA

Dominios de Zora - Fuente de Zora



Llegás a los dominios de Zora y todo está congelado. Andá directamente hacia donde estaba el Gran Jabu-Jabu. Saltando de iceberg en iceberg tratá de llegar a la caverna que se encuentra a la izquierda. Tené cuidado, porque los 4 últimos icebergs giran sobre su propio eje, dificultando el salto. Si te llegás a caer, simplemente nadá hasta donde estaba Jabu-Jabu, cuidándote de los Octoroks. Una vez que llegues al otro lado, entrá a la Caverna de Hielo.

Caverna de Hielo

Rompé con tu espada las espinas de hielo, ignorando el hielo rojo. Cuidate de las espinas del techo, ya que éstas tienen la oportunidad de caerte justo cuando estás debajo de ellas. Seguí avanzando hasta que llegues a una habitación con agua congelada en el centro, unas espinas giratorias y 4 Freezards. Destruilos completamente antes de que se regeneren. Hay uno que se puede mover y desaparecer. Una vez que los destruyas a los cuatro, se abrirán las rejas que cubrían la entrada que tiene dos hielos rojos a los lados. Entrá. Seguí avanzando, cuidándote de las espinas del techo, y vas a llegar a un cuarto con dos navajas giratorias. El objetivo de esta pantalla es agarrar todos los cristales plateados para que se abran las rejas. Una vez que tengas todos, las rejas se abren y podés pasar. Tené cuidado con las espinas metálicas y el Freezard. Por este camino vas a llegar a una habitación grande en donde hay varios Freezards y unos cuantos Ice Keeses. Acá también



hay una fuente con una llama azul. Por experiencia vas a aprender que el fuego azul es la mejor solución al hielo rojo. Llená tus botellas con el fuego azul. Andá a donde está el cofre congelado y usá una botella de fuego para descongelarlo y poder así agarrar el mapa. Volvé al fuego azul y llená la botella que usaste en el cofre. Ahora salí de la caverna de hielo y volvé a donde estaba el Rey Zora. Descongelalo y él te dará una túnica azul la cual te va a servir para poder respirar abajo del agua. Andá otra vez a la Caverna de Hielo y volvé a donde estaban las dos navajas giratorias. Hay dos secciones que están

bloqueadas por hielo rojo. Usá el fuego azul para derretir las dos puertas y entrá primero por la de la derecha. Tené cuidado con las espinas del techo. Este es un cuarto chico pero peligroso. Hay tres secciones distintas, una al frente y dos a los costados. A la izquierda hay una pieza de corazón. En el del fondo, hay otro pedestal con fuego azul, y un Keese. Rellená tus botellas. En el de la derecha, hay varios Keeses, y un cofre cubierto de hielo rojo.



Matá a los Keeses a distancia usando el Hookshot, para finalmente descongelar el cofre y encontrar la brújula. Ahora volvé al cuarto de las navajas y derretí el hielo rojo del otro lado para revelar otra puerta. Esta es una habitación grande, con tres Ice Keeses y cristales plateados, el único problema es que para llegar a los cristales necesitás mover dos bloques de hielo. Primero, empujá el bloque al Norte. Parate sobre él. Ahora tenés que saltar hacia la izquierda del pilar chiquito, tratando de llegar a la parte más derecha de la entrada. Derretí el hielo rojo con un fuego azul y agarrá el cristal. Después, empujá el bloque al Sur (tenés que empujarlo parándote entre el pilarcito y el abismo), trepá al pilarcito y agarrá el cristal. Luego, empujá el bloque al Oeste, agarrá el cristal y empujá el bloque al Norte. Agarrá el cristal (éste lo podías haber agarrado sin ayuda del bloque) y empujá el bloque al este. Agarrá el último cristal que está en el pilar, y se abrirán las rejas. Ahora bajá y empujá el bloque al sur, para que por medio de él, puedas subir hasta la nueva puerta y entrar. Cuidate de un par de Freezards y derretí cualquiera de los hielos rojos (parate al frente del chiquito para que derritas todos). Andá al fondo y abrí la puerta. Acá te vas a enfrentar con un White Wolfos, que es igual a un Wolfos común solo que más grande. Matalo de la misma forma que matabas a los Wolfos y aparecerá un cofre que contiene las Botas de Acero.

Aparecerá Sheik y te dirá que todos los Zoras están atrapados bajo el hielo, pero que él logró salvar a Ruto, quien fue corriendo al Templo de Agua. Te enseñará una nueva canción "Serenate of Water", que te transporta al Lago Hylia. Ahora tirate al agujero detrás del cofre, y equipá las Botas de Acero para hundirte. Abrí la puerta, y estarás en la primer habitación de la Caverna de Hielo. Sacate las Botas de Acero y salí de la Caverna. Afuera, tocá "Serenate of Water" con la Ocarina. Vas a aparecer en el Lago Hylia.

Lago Hylia

Podés visitar el Laboratorio del Lago si querés, pero cuidate de los Blue Tektites y de los Guays. Tirate al río y usá las Botas de Acero para sumergirte. Una vez bajo el agua, buscá la entrada al Templo de Agua (está entre 2 pilares flotantes, exactamente al frente del pasaje a los Dominios de Zora, el cual está bloqueado por hielo), que está cerrada con una reja. Usá el Hookshot (que es la UNICA arma que podés usar bajo el agua) para darle a un extraño rombo celeste encima de la puerta. Esto abrirá la reja.



Templo de Agua

Primero sacate las Botas de Acero para salir de la pileta en donde empezas. Ponete otra vez las Botas de Acero y tirate hacia el centro del templo, bajá hasta el fondo. Andá a la derecha hasta la entrada que tiene 2 pedestales apagados. Seguí y vas a ver a Ruto. Te reconocerá y dirá que la ayudes a destruir al monstruo del templo para así salvar el Dominio de Zora. También te va a decir que hay 3 lugares donde podés cambiar el nivel del agua. Ahora parate en frente del pedestal y sacate las botas para subir. Prestá atención a la grieta que hay en el camino. Una vez arriba, buscá en la pared el símbolo de la Trifuerza dibujada. Tocá "Zelda's Lullaby" para que el nivel del agua descienda. Entrá en la puerta y matá los cuatro Spikes. Cuando los mates a todos se abrirá la reja y aparecerá un cofre que contiene el mapa. Salí y tirate por el hueco por el que subiste antes. Ahora vas a ver que al pedestal de abajo prendido. Usá las flechas para encender las otras dos antorchas de la misma forma que derretiste el hielo en el Templo del Bosque. Esto abrirá la reja. Entrá y peleá con 3 Shell Blades. Una vez muertos aparecerá un cofre chico con una llave. Ahora volvé al cuarto principal (que ahora está seco). Cuidate de 2 Spikes que vienen por la derecha y del Blue Tektite. Andá al lado opuesto del cuarto y vas a ver un bloque oscuro grande. Empujalo hasta que ya no puedas más, éste se cae haciendo accionar un switch. Tirate. Seguí por el corredor y al final sacate las botas. Arriba, dale con la espada al cristal de la derecha, lo cual hará que se eleve un chorro de agua en el centro, al cual tenés que saltar. Usalo de pilar para saltar al otro lado. Entrá a la puerta. Hay una pileta que gira y una estatua de dragón al fondo. Tirate y ponete las botas cuando estés encima de la parte del cuerpo que está a la derecha. Una vez ahí, sacá el HookShot y apuntá. Asegurate de que puedas darle tanto al cristal en la boca del dragón como a la placa que está a la derecha. Si



estás seguro, dale al cristal e inmediatamente después dale a la placa. Matá o evitá a los Shell Blade y nadá hasta arriba. Ahí hay un cofre con una llave. Tocá el switch para que se abra la reja. Tirate y salí del cuarto. Para volver en el cuarto del chorro, usá el Hookshot en la placa del otro lado. Seguí hasta que llegues a donde estaba el bloque grande que empujaste. Parate sobre él y usá el HookShot para darle a la placa que está fuera del

agua, y así podes salir a la superficie. Ahora andá hacia la derecha y abrí la puerta que te lleva dentro del pilar central. Una vez dentro, andá hasta el fondo, mirá para atrás y usá el Hookshot para elevarte hacia arriba a la derecha. Tocá "Zelda's Lullaby" enfrente del símbolo de la Trifuerza para subir el nivel del agua. Antes de salir por la puerta, tirate al agua, ya que donde estaba el bloque naranja que ahora flota, hay una entrada. Entrá por ese nuevo pasaje para llegar a un cuarto con un switch y dos rejas en el techo. Activá el cristal usando el Hookshot y se abrirá la reja de la izquierda, liberando varios Shell Blades y Spikes. Matalos todos. Una vez que los mates a todos, se va a abrir la del lado derecho. Subí. Hay un cofre con otra llave. Volvé al cuarto del pilar central y ahora sí, salí por la puerta. Andá por la derecha y saltá a la entrada. Seguí hasta que llegues a unas espinas grandes. Usá el Hookshot para llevarte hacia una saliente. Mirá para atrás y usá el Hookshot para acercarte a la placa más lejana del techo. En este cuarto, hay un cofre protegido con un chorro de agua. Parate al frente del cofre (del lado de la cerradura), y tirale al cristal con una flecha. Abrí el cofre que contiene la brújula. Ahora volvé al cuarto principal. Tirate al agua, ponete las botas y andá a la habitación en donde estaba Ruto (la entrada con las 2 antorchas). Ahora subí. Usá una bomba para abrir la pared del segundo piso. Dentro hay un cofre con una llave. Ahora volvé a la habitación principal, segundo piso. Buscá la puerta cerrada que tiene un bloque naranja al pie (está en el extremo Oeste del cuarto). Entrá. El objetivo es obvio. Tenés que usar el switch para que el chorro suba. Parate en el chorro y tirale una flecha al cristal. Arriba, entrás por la puerta y vas ver otro de los símbolos que cambian el nivel del agua. Este sube el nivel al tope. Saltá por la abertura y llegarás a la habitación principal. Andá a la entrada Este. Tirate al agua y caminá hasta el bloque grande. Tirá de éste hasta que no se mueva más y volvé a la habitación principal (usá el HookShot para salir del agua). Ahora andá a la entrada del Oeste (la puerta cerrada). Entrá. Matá a los 2 Keeses que están a los costados. Ahora tirate a un bloque que está abajo, y de éste, a otro que está más abajo en movimiento. Desde aquí, esperá a que esté en lo más bajo (o un poco más arriba) y saltá al bloque de la derecha, el que está junto al montón de bloques que bajan. Desde acá, apuntá tu HookShot a la placa de los bloques que bajan. Tenés que subir rápidamente. Tirá, apuntá, tirá, apuntá, tirá y así sucesivamente hasta que llegues arriba. Entrá por la puerta. Tirale una flecha al cristal en el centro. Usá el HookShot con el dragón, y tirale otra flecha al cristal (para que bajen los dragones). Otra vez el HookShot hacia la placa del otro lado, trepá y pasá la cabeza del otro dragón, andá a la izquierda, parate en frente de la tercera cabeza de dragón y tirale una flecha al cristal. Matá al Blue Tektite que seguramente te va a atacar. Ahora tirale otra flecha al cristal para que el dragón baje. Trepá en su cabeza y tirale otra flecha para que suba. Arriba, matá a los 2 Blue Tektites y tené mucho cuidado con el Like Like. Matalo desde lejos con las flechas (apuntale a la parte superior). Ahora usá el HookShot con la placa del techo y entrá a la puerta. Avanzá hasta la otra puerta, para darte cuenta de que está cerrada. Volvé al árbol central y preparate para el oponente más difícil de todo el juego... vos.

Dark Link

Es una sombra tuya, y pelea con tu misma (o más) habilidad. Si le tratás de pegar, te bloqueará el golpe con la espada. Si lo tratás de apuñalar, se parará en tu espada. Si le tratás de dar con el Hookshot o con las flechas, hará un giro para evitarlo. Si le tiras con bombas, él te va a pegar apenas la saques. Entonces la pregunta sería... ¿cómo le pegas? Podés sacarle energía a Jump Slashes. El problema de matarlo a Jump Slashes es que Dark Link dará un salto lateral y te dará su propio Jump Slash, mientras estás vulnerable. En fin, la forma más práctica de matarlo es cambiar tu arma al Goron Knife (roto o entero) y pegarle golpes cortos seguidos sin parar. En un momento va a desaparacer y aparecer de nuevo y así como 4 veces. Es difícil, es largo, es monótono, pero no es imposible. Tener hadas nunca viene mal y yo recomendaría que tengas las botellas llenas de éstas para poder pasarlo de una sola vez. Cuando por fin esta muerto la puerta se abre.

Entrá y abrí el cofre, que contiene el tesoro del templo: el LongShot. Es básicamente un Hookshot más largo. Ahora andá detrás del cofre y tocá con la ocarina "Song of Time" en frente del bloque azul. Tirate una vez que desaparezca. Estarás en una cueva subterránea. Tenés que nadar hasta la salida, pero cuidándote de los remolinos, que si te succionan te regresarán al cuarto del cofre. Hay remolinos cerca de las curvas en U (mirá el mapa). Al final, hay 3 remolinos rodeando una pequeña



saliente (no la de las vasijas). Parate ahí y tirale una flecha al ojo amarillo en la pared Sur. Luego, mientras la reja está abierta, usá el LongShot para acercarte al cofre del lado Este. Una vez de este lado, andá a la entrada y saltá. Volvés al cuarto del dragón con un cristal en la boca. Regresá a la habitación principal. Ahora repetí todos los procesos para regresar el agua al nivel 2. Primero bajá el agua a cero por el cuarto de Ruto, luego entrá al pilar central, subí al nivel 2. Ahora, en este nivel, andá a la pared sur. Vas a ver una reja y un ojo amarillo. Dale al ojo con una flecha e inmediatamente usá el Longshot con la placa del fondo. Andá por la izquierda y seguí hasta el bloque. Empujalo al fondo, andá a la derecha y abrí el cofre para agarrar una llave. Ahora volvé al cuarto principal y tirate al fondo. Andá a la entrada Norte. Seguí hasta que llegues a un cuarto en el que estés flotando en el centro, pero hay espinas del lado de la puerta, bloqueando tu progreso. Trepá a la saliente del otro lado y usá el Longshot para llegar a la puerta. Aparecés en un cuarto grande, con 6 Blue Tektites, una piscina con aguas correntosas, 2 remolinos y piedras cayendo de un lado. Tratá de ignorar (si tenés flechas, de matar) a los Blue Tektites. Saltá al agua y tratá de agarrarte del otro lado. Seguí la corriente para que te lleve hacia la puerta. Una vez del otro lado, entrá a la puerta. Dentro, tirate a la derecha. Tené cuidado de los Stingers que hay bajo el agua, que suelen volar hacia vos. Podés matarlos con el Longshot usando el "Z-Targeting", incluso si están bajo el agua. Poné una bomba en la abertura de la pared. Entrá y vas a ver un bloque. Tirá de éste hasta donde puedas. Ahora volvé y saltá al otro lado del agua. Poné una bomba en la pared más clara. Entrá y empujá el bloque al fondo. Ahora andá por el otro lado y tirá el bloque hasta que ya no puedas más. Andá al otro lado y terminá de empujar el bloque hasta que caiga en el switch y eleve el nivel del agua.



Anda a la izquierda, trepá los escalones y entrá por la puerta. Tenés que presionar el switch para que se levanten los chorros, saltar de uno en uno, y llegar al otro lado. Presioná el switch y saltá rápido, 1, 2 y al frente. Supuestamente deberías de saltar al tercero y luego al otro lado, pero también podés llegar desde el segundo chorro. Si te caes, usá el Longshot con la placa que está en uno de los bordes. Ahora entrá por la puerta (acordate que las rejas se abren mientras dure el efecto del switch, así que si se cierran antes de que abras la puerta vas a tener que repetir todo el proceso). Del otro lado, tírate a la derecha, debajo de la Gold Skulltula (cuídate de las piedras que caen), y sumergite. Andá por ahí, cuidándote de un Shell Blade en el camino, subí, abrí la puerta, y abrí el cofre dorado para obtener la Boss Key. Ahora Volvé a la habitación principal (seguí el camino de la piedra para llegar a la habitación de las 6 Blue Skulltulaso). Una vez en la habitación principal, el agua estando al nivel 2, entrá en la puerta Oeste. Seguí hasta que hayas subido el nivel del agua hasta arriba. Andá al Norte (del tercer piso) y usá el LongShot con la placa que está en la cabeza del Dragón. En este cuarto, corré sin parar hacia arriba, evitando los aparatos metálicos. Si te resbalás, volvé a intentarlo. Una vez arriba, abrí la puerta. Parate en uno de los 4 pilares del centro.

Giant Aquatic Amoeba - MORPHA

Una vez que aparezca, saltá a uno de los costados. Nunca saltes al agua. Mantené siempre el "Z-targeting" y prepará el LongShot. Morpha eventualmente sacará un tentáculo fuera del agua, por el cual su núcleo se moverá. Sacá el nucleo del agua con el LongShot. Tené cuidado de que no te agarre el tentáculo (mantenete en movimiento), si lo hace, te va a hacer girar por todo el cuarto para finalmente tirarte contra la pared. Ni intentes darle con tu espada al tentáculo. Una vez que hayas sacado el núcleo, y esté fuera del agua, atacalo rápido antes de que se meta nuevamente en el agua. Incluso aunque el núcleo se esté moviendo, el tentáculo aún puede sacarte energía, así que mantené una distancia. Después de 3 golpes normales, va a sacar 2 tentáculos. Mantené el "Z-targeting" para saber cuál tiene el núcleo, pero no te descuides del otro tentáculo. Luego de unos golpes más, en núcleo desaparecerá, y su cuerpo succionará toda el agua hacia arriba, para luego caer como una sola gota y morir. Una vez más has triunfado. Agarrá el corazón y entrá al portal.

Cámara de los Sabios - Lago Hylia

De vuelta en la Cámara de los Sabios, Ruto se presentará como la Sabia de Agua, guardiana del Templo de Agua. Te dará el Medallón de Agua. Afuera, Sheik ve como las aguas del Lago Hylia se llenan. Sheik desaparecerá. Antes de seguir, andá a la derecha, y mirá la placa que está en el piso. Ahora tocá con la ocarina "Sun's Song" para que sea de noche. Una vez más para que sea de día. Apenas aparezca el sol, tirale una flecha (sin moverte de la placa) de manera que pase entre los 2 pilares que están en la solitaria isla. Si lo hiciste bien, en un impresionante movimiento de cámara aparecerán las Flechas de Fuego. Una vez que las tengas, andá a Villa Kakariko (aunque ahora podrías aprovechar para pescar y obtener la Escama Dorada).



RECUPERANDO EL MEDALLÓN DE LAS SOMBRAS

Villa Kakariko

¡Kakariko está en llamas! Sheik estará parado frente al pozo y dirá que te alejes. Algo hace volar la cubierta del pozo, y empieza a llover. Sea lo que sea, sale del pozo y lanza volando a Sheik. Una masa extraña se mueve por toda la villa, y finalmente te ataca. Luego del desastre, Link despierta y ve a Sheik a su lado. Sheik te dirá que el malvado espíritu de las sombras ha escapado del pozo, luego de que Impa lo había encerrado allí hace años. También te va a decir que Impa fue al Templo de las Sombras, y que es una de los 6 Sabios. Te enseñará "Nocturne of Shadow", una canción que te lleva a la entrada del Templo de las Sombras, localizado más allá del Cementerio de Kakariko. Ahora es buen momento para ganar la Galería de Tiro de Kakariko, pues el premio es la capacidad de llevar más flechas, lo cual puede ayudar. Volvé al Templo del Tiempo, es hora de volver a los buenos tiempos de Hyrule.

El Templo del Tiempo

Acercate al Pedestal del Tiempo y dejá la espada (presionando A cuando el botón azul diga "Drop"). Ahora sos joven nuevamente. Andá al castillo Hyrule y usá una bomba en el camino que estaba bloqueado con una piedra. Dentro se encuentra una Fuente de Hadas. Aquí obtendrás el Fuego de Din, un hechizo que te crea una ola de fuego protector alrededor tuyo, muy útil para defenderte de varios enemigos o encender varias antorchas. Ahora andá a Villa Kakariko y entrá al Molino. Enseñale "Song of Storms" al tipo del Molino para aumentar la velocidad del molino y succionar así el agua del pozo. Ahora salí y tirate al pozo.

Fondo del Pozo



Abajo, matá la Big Skulltula y avanzá. No hay salida. Navi te dice que examines ese esqueleto. Navi puede oír a los espíritus hablando y dicen que busques el "ojo de la verdad". Pasá directamente por la pared falsa. En este lugar, nada es lo que parece, ya que hay muchas estructuras falsas. Pasá la piletita. Tené mucho cuidado cuando camines por la habitación principal. Avanzá recto y atravesá la pared para llegar a la habitación central. Tené cuidado con la mancha de sangre en el piso entre los 2 pilares, es piso falso (si te caes, vas a llegar a un nivel inferior, donde el objetivo es subir unas escaleras protegidas por ReDeads). Andá directamente hacia el otro lado y pasá la pared, cuidándote de los Wallmasters. Una vez del otro lado y atravesando la pared, vas a ver una estatua que tira agua por la boca, y una Trifuerza en el piso. Parate en la Trifuerza y tocá con la ocarina "Zelda's Lullaby". La estatua va a dejar de tirar agua, secando el lugar, ahora volvé al principio. Tirate a la piletita vacía. Abrí el cofre y agarrá las bombas. Metete por el agujero. Avanzá despacio por esta habitación y cuidate de la Big Skulltula. Una vez que la matés trepá la pared y entrá a la puerta. Acercate cuidadosamente a una de las manos que salen del piso para que te agarre. Aparecerá un Dead Hand. Matarlo no es tan difícil. Cuando la mano te agarre, presioná rápidamente A para soltarte. Alejate de la mano y usá el "Z-targeting" en Dead Hand. Ahora, cuando esté lo suficientemente cerca tuyo, bajará su cabeza para atacar. Rápidamente dale un par de golpes (no uses Jump Slash). Una vez que le pegués, si se queda allí, dale de nuevo. Si se da la vuelta, alejate, ya que se va a hundir en el piso, y si lo hace, va a tirar una columna de tierra que te saca energía. Cuando desaparezca, dejá que te agarre otra mano para que aparezca. Soltate y repetí el proceso. Unos ocho golpes terminarán con este enemigo. Cuando caiga muerto, aparecerá un cofre, dentro del cual está el "Lens of Truth". Ahora tenés 2 opciones: O continuar investigando este lugar (ahora que ya tenés el "Lens of Truth"), o simplemente salir. La primera opción es más para buscar ítems y Gold Skulltulas, pero no pasa de eso. Una vez que te hayas decidido tocá con la ocarina "Prelude of Light" para volver al Templo del Tiempo.

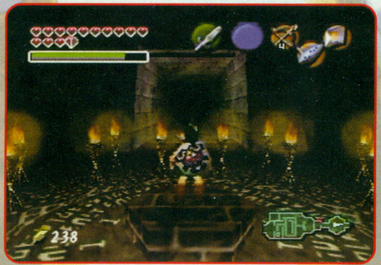


Templo del Tiempo

Es hora de volver al futuro, sacá la Master Sword del pedestal. Ahora tocá "Nocturne of Shadow" para ir al Templo de las Sombras, entrá. Parate en el pedestal central y usá Fuego de Dín para prender todas la antorchas. Esto abrirá la gran puerta, que es la entrada al templo. Es altamente recomendable que entres a este templo con una Poción Verde, ya que la magia se usa muy seguido acá dentro.

Templo de las Sombras

Usá el Longshot para poder cruzar el pozo. Atravezá la cara. En esta habitación, antes de hacer nada, andá a la izquierda y usá los lentes para ver una cara falsa, andá por ahí y entrá por la puerta. Atravezá la pared del fondo. Usá el "Lens of Truth" y andá por la derecha. Mirá la pared falsa, entrá y abrí la puerta. Matá al ReDead y a los 2 Keeses para que aparezca un cofre que contiene el mapa. Ahora salí y andá por la derecha. Usando el "Lens of Truth" vas a ver que la pared es falsa entre las dos vasijas. Entrá atravesando las paredes. Ahora andá a la derecha y usá el "Lens of Truth" para ver una pared falsa al fondo. Entrá. Otro Dead Hand, pero esta vez tiene más brazos. Matalo con el mismo sistema de antes. Aparecerá un cofre que tiene las Botas Flotantes. No te las pongas todavia. Volvé hasta la habitación con la estatua del pterodáctilo en el centro. Acercate a la saliente de la estátua y te dirá que hagas que su pico apunte al verdadero cráneo. Usá la lupa de la verdad. Todos desaparecerán menos uno. Ese es. Empujá o tirá la estatua hasta que la saliente esté en la dirección del cráneo. Esto abrirá la puerta en la boca de la estatua al fondo. Una vez que abras la puerta, equipá las botas. Ahora, tomá un poco de carrera y corré sin miedo hacia la "lengua" de la estatua al fondo. La distancia está calculada para que apenas llegues y te tengas que agarrar de la lengua. Seguí y bajá por la pendiente hasta que llegues a una habitación con un Beamos y tres paredes rocosas.



Usá la lupa de la verdad para darte cuenta que la de la izquierda y la de la derecha son falsas, pero eso no quiere decir que la otra no lo sea. La otra se destruye fácilmente con una bomba. Primero andá a la izquierda. Entrá y vas a ver más de esos cristales plateados y 2 estatuas de la Muerte con gigantescas navajas giratorias (similar a las de las Caverna de Hielo, pero más grandes). Primero agarrá el cristal que está en frente tuyo, corriendo y luego regresando con un roll. Ahora andá por la izquierda. Trepá las maderas y seguí pegado a la pared. Entrá a la abertura para agarrar otro cristal. Hay otro en el centro, así que corre para agarrarlo y volvé con un roll para que no te toquen las navajas. Ahora el que está arriba. Usá el Longshot para subirte a la punta de arriba del bloque de madera. Una vez arriba, saltá para obtenerlo. Ahora seguí pegado a la pared para llegar a otra abertura con

el último cristal. Se abrirá una puerta atrás tuyo. Andá a la puerta que se abrió. Dentro hay un cofre con una llave. Salí. Ahora andá a la otra pared falsa, que está del otro lado (evitando el Beamos). Dentro, hay un par de Gibdos, que son prácticamente lo mismo que ReDeads, pero con forma de momias. Una vez que los matés aparecerá el cofre con la brújula. Ahora salí, y en el cuarto del Beamos rompé la pared central con una bomba. Abrí la puerta con la llave y entrá. En este corredor tené cuidado con las Big Skulltulas. Hay una en la primera bajada, y 2 en la segunda. Ahora tirate y pasá corriendo entre cada guillotina, pero cuidate que hay una Big Skulltula entre las 2. Luego de que las pases Navi te dirá que te cuides de los Wallmasters. En la siguiente habitación hay que evitar varias guillotinas alternadas con huecos. Cuando llegués al otro lado, aparecerá un Stalfos. Tené cuidado, porque te puede hacer caer de la plataforma. Sacate las botas para pelear con él. Una vez que lo mates andá al Oeste. Ponete las botas y esperá a que la plataforma baje hasta el fondo. Cuando la haga, corré hasta que estés encima y dejate caer. Una vez en la plataforma, tirate un poco al Norte, hacia donde está una guillotina solitaria. De ahí, no vayas por la guillotina, sino que seguí por el caminito hacia donde están el Beamos y las 2 espinas metálicas. Agarrá los cristales plateados que no son difíciles, sólo tenés que caminar rodeando al Beamos, evitando las espinas. Para agarrar el último cristal tenés que matar al Beamos con una bomba. Una vez que se abra la reja, entrá y seguí hasta que llegués a donde están las placas espinosas que caen. Usá la lupa de la verdad para buscar un bloque que puedas tirar a la derecha. Tirá de este hasta que tape la cara del piso y después empujalo, usándolo como techo para pasar por las espinas. Empujalo hasta un punto en que detenga la caida de las 2 placas. Ahora pasate al otro lado y terminá de tirar el bloque. Cuando ya no puedas tirar más, trepalo y saltá a la izquierda. Ahora, tratá de usar la parte superior de las placas espinosas como puente para llegar al otro lado, donde tenés que presionar el switch para que aparezca un cofre del otro lado. Usá el Longshot para engancharte del cofre y abrilo para obtener una llave. Ahora regresá a la habitación grande donde estaba la guillotina solitaria. Usá la lupa de la verdad para ver el piso que está después de la guillotina. Salta a él y esperá. Con los lentes vas a ver que hay un bloque que se mueve por la cadena. Esperá a que se acerque y saltá en él (con las botas o sin ellas). Una vez en él, calculá para que puedas saltar al otro lado, donde está la puerta. Abrila y entrá. En el siguiente cuarto hay varios cristales plateados y un par de ReDeads. Tocá con la ocarina "Sun's Song" para paralizarlos y matalos. Usá la lupa de la verdad para revelar grupos de espinas que están por el piso. Una vez que los matés, agarrá el cofre que aparece (5 rupees) y los cristales. Hay uno a la izquierda de donde entrás, usá el Longshot para acercarte, así o lo agarrás cuando subís o cuando bajás. Hay otro flotando cerca de la puerta cerrada con rejas. Usa la lupa de la verdad para ver que está sobre un bloque. Más arriba del bloque con la lupa vas a ver una placa para el Longshot. Usala para poder caer encima del cristal. Desde ese bloque, mirá hacia un cristal flotando cerca. Corré, hacé roll y saltá para agarrarlo (o corre con las botas). Ten cuidado con las espinas de abajo. Finalmente agarrá el cristal del otro lado del cuarto, que es fácil. Sólo tenés que agarrarte de la placa. Ahora entrá por la puerta que se abrió. En esta habitación, primero matá a cuatro Keeses. Dos vuelan en llamas y dos están pegados a la pared arriba de la escalera. Después de matarlos, la puerta se abrirá. No salgas. Agarrá las Flores Bomba y tiralas dentro del cráneo con llamas azules. Una vez que explote, una llave saldrá volando. Ahora sí, agarrala y salí. Ahora tenés que llegar a la puerta cerrada que está en la saliente. Usá los lentes para ver una placa para el Longshot en el techo. Usala, abrí la puerta y avanzá. En la próxima habitación, avanzá lentamente. Hay unos ventiladores que te detienen. Podés usar las Botas de Acero para evitar que te empuje el aire. En el primero, esperá a que pare para pasar entre las cosas metálicas. En el segundo, esperá a que pare, matá a la Big Skulltula, y luego intentá pasar (si se prende, esperá a que se apage). En el tercero, esperá a que pare y usá el LongShot con la madera que está en el techo. Después tirate. Ahora ponete las Botas de Acero si no lo hiciste antes. Avanzá entre los ventiladores a la puerta. Ignorá el ojo que está arriba, que lo único que hace es tirarte fuego. Entrá a la puerta. Dentro, sacate las botas y tocá con la ocarina "Sun's Song". Esto paralizará al par de ReDeads que están ahí, y también revelará un hada





escondida. Matá a los ReDeads y tocá el hada para curarte. La cara en la pared te dirá que para avanzar te tenés que dejar que el viento te guíe al camino escondido. Salí. Usá la lupa de la verdad para ver una pared falsa a la derecha. Ponete las Botas Flotantes, y esperá a que el ventilador prenda. Cuando lo haga, empezá a correr. Usá el impulso del viento para llegar al otro lado y entrá por la puerta. En esta habitación, tocá nuevamente "Sun's Song" para paralizar a los 2 Gibdos. Matalos, teniendo cuidado a lo que te acercás, ya que unas vasijas que están cerca vuelan hacia tí para hacerte daño. Defendete con tu escudo. Ahora mirá una lomita de tierra más clara al Sureste del cuarto (donde la brújula marca un cofre). Usá una bomba para destruir la tierrita y revelar un cofre invisible con una llave. Ahora abrí la puerta cerrada y entra. Mirá a la izquierda y tirá del bloque hasta que ocupe el espacio del camino más claro de ladrillos. Luego tirá hacia el Este. Cuando puedas, ponete del otro lado y empujalo (para el Este). Empujalo hasta que caiga en una cara. Si lo hacés bien sonará una tonadita, ahora trepá el bloque y subí la escalera. Desde arriba, saltá hasta el barco. Parate en la Trifuerza y tocá con la ocarina "Zelda's Lullaby" para activar el barco. Ahora, preparate para pelear con un Stalfos. No te caigas. Eventualmente, lo hayas matado o no, caerá otro Stalfos. Si tenés suerte, uno de los Stalfos caerá. Llegará un momento en que



el barco llege a una pared. Navi te dirá que abandones el barco. Saltá al Sur rápidamente. Una vez aquí, entrá a la puerta que está en el Oeste. Tené cuidado en esta habitación. Está llena de Floormasters, y todo el lugar es un laberinto de paredes invisibles. Usá la lupa de la verdad. Primero, buscá el camino a la habitación del Norte. En esta habitación, hay paredes de madera llenas de espinas que se empezarán a cerrar. Usá el Fuego de Dín en el centro del cuarto para quemar la trampa. Ahora tocá con la ocarina "Sun's Song" para paralizar a un par de ReDeads que estaban detrás de las paredes de madera que quemaste. Matalos. Cerca de uno hay un cofre con 5 rupees, y cerca del otro está el cofre dorado con la Llave del Jefe. Ahora salí y andá a la puerta del Sur. Matá al Floormaster invisible con la ayuda de la lupa de la verdad. Una vez que lo destruyas abrí el cofre para obtener una llave. Ahora salí y andá a la puerta del Este, que fue por donde entraste. Ahora andá hasta donde hay 2 vasijas solas. Tirá una flecha hacia las Flores Bomba que hay en la base de la estatua. Esto hará que estallen y tumben la estatua gigantesca, la cual caerá y podrás usar como puente. Entrá a la puerta cerrada del otro lado. Usá la lupa de la verdad. Primero, saltá al frente, luego a la izquierda. Usá la botas para correr hacia el siguiente bloque (localizado hacia el sur). De ahí, usá las botas para llegar al otro lado, donde está la puerta del jefe. Entrá. Apenas entrés, caerás en un hueco... a una especie de superficie extraña... Esto es un tambor. Unas gigantescas manos empezarán a tocar. Preparate para una de las peleas más difíciles del juego.

Phantom Shadow Beast: BONGO BONGO

El tamboreo constante de sus manos te hace saltar involuntariamente, anulando tus movimientos. La estrategia es complicada de decir, y es aún más complicada de ejecutar. Lo mejor que podés hacer es ponerte las botas. Tenés que paralizar ambas manos con un flechazo, lo cual no es tán fácil ya que cada salto anula la mira del arco, pero para eso te ponés las botas. El segundo que flotás sirve para apuntar. Luego de que paralizes una, la otra será más maldita. Una vez que las paralizes a las dos, usá la lupa de la verdad. Bongo Bongo abrirá su ojo y se avalanzará contra Link. Paralo con una flecha (o con el LongShot en caso de que no tengas más flechas) y cuando esté mareado por el impacto, acercate y dale con tu espada. Si sos rápido podrás darle un par de veces, pero mejor es asegurar un Jump Slash, pero para eso te tenés que sacar las botas apenas caiga para acelerar tu aproximación. Si sos más rápido, podés darle un Jump Slash y dos golpes normales. Es un trabajo difícil pero alguien tiene que hacerlo. Si una de las manos de Bongo Bongo te tira del tambor, caerás en una sustancia verde MUY dañina. Moraleja: tratá de no caerte. Después de repetir cuatro o cinco veces lo mismo Bongo Bongo dejará de golpear, y se derretirá en una masa oscura y sombría para luego desaparecer. Agarrá el corazón y entrá al portal.

Cámara de los Sabios

Una vez que llegués a la Cámara de los Sabios, aparecerá Impa como la Sabia de la Sombra. Te contará qué pasó hace 7 años, cuando Ganondorf atacó el Castillo Hyrule. Te dará el Medallón de la Sombra y desaparecerá. Aparecerás en el Cementerio de Kakariko. Ahora, salí de la villa y andá al lado Oeste de Hyrule, al Valle Gerudo.

RECUPERANDO EL MEDALLÓN DEL ESPÍRITU

Valle Gerudo - Fortaleza

Primero pasá el pequeño tronco, y cuando llegués al puente roto, usá el Longshot con el cartel que hay del otro lado para cruzar. Si estás con Epona, podés saltar el puente con ella, pero tenés que tomar carrera y saltar con velocidad. Hablá con el Jefe de los Carpinteros, y te dirá que los chicos se fueron a la Fortaleza Gerudo a intentar ser miembros, pero que aún no han regresado. Avanzá hacia la fortaleza Gerudo. Tenés que rescatar a los 4 carpinteros. Al mismo tiempo tenés que evitar que te vean, o de lo contrario, te encarcelarán. Si ésto pasa, usá el LongShot para salir por la ventana. Bueno, primero avanzá derecho y seguí por el camino de la derecha, bordeando la piedra. Parado detrás de la piedra, esperá a que la Gerudo cercana mire al otro lado y entrá por la abertura. Seguí hasta que el carpintero atrapado te llame. A medida que habla, aparecerá una Gerudo Thief. Matala como matarías a cualquier Stalfos, pero tené cuidado. A veces hará un ataque de salto con giro. Si esto te llega a pegar, automáticamente serás capturado, así que mantené tu distancia. Luego de unos 5 o 6 Jump Slashes, la Gerudo thief huirá y dejará una llave. Liberá al carpintero Ichiro. Ahora andá por la abertura de la izquierda. Apenas salgas entrá por la puerta que está arriba. Subí la lomita



y esperá. Mirá a la derecha. Esperá a que esa Gerudo se vaya, parate en las cajas, y tené el Longshot apuntando, preparado para cuando

regrese. Apenas aparezca dale con el Longshot para paralizarla. Ahora golpeala con la espada para dejarla inconsciente. Mirá a la izquierda y espera a que pase la siguiente y paralizala. Subí por la izquierda ignorando a la Gerudo de más allá. Ahora andá por la izquierda y salí. Afuera, andá por la entrada de la izquierda. Dentro hay otro prisionero. Habla con él y peleá con la Gerudo Thief. Agarrá la llave que deja y liberá a otro carpintero Jiro. Volvé por donde viniste. En el lugar en donde giraste a la izquierda (el mismo cuarto donde abajo esquivaste dos Gerudos), en vez de bajar, elevate de la tercera madera del techo. Seguí avanzando. Cuando estés afuera, tirate a la izquierda de la pantalla (o sea, a la derecha de Link) y entrá. Apenas entrés parate detrás de la caja y tené listo el Longshot. Paralizá y aniquilá a la Gerudo. Andá



por la derecha y luego por la entrada de la izquierda. Llegarás a otra prisión. Hablá, peleá, agarrá, abrí, y rescatá a Sabooro. Ahora te falta sólo un carpintero más. Salí por donde entraste.

Ahora tirate al Este y andá por la entrada. Ahí está la última prisión. Repetí el proceso. Después de rescatar a Shiro, aparecerá una Gerudo que te felicitará por haber evadido todas sus trampas. Te dará una Tarjeta de Membresía. Ahora eres un Gerudo y nadie te molestará. También te dirá que su segundo líder, Nabooru, está en el Templo del Espíritu. Ahora salí de la fortaleza y andá a la gran puerta localizada al Noroeste del mapa. Hablá con la Gerudo de arriba y te abrirá la reja. Ahora tenés acceso a la Tierra Baldía Embrujada. Te dirá que hay 2 retos para cruzar el desierto. El primero, el Río de Arena, y luego el Guía Fantasma. Ahora tirate y entrá por el portón.

Tierra Baldía Embrujada - Coloso del

No te quedés quieto mucho tiempo o te hundirás un poco, lentificando tu avance. Apenas entrés, pasá entre las 2 banderas y parate en la caja. Este es el Río de Arena. Usá el Longshot con la caja que se encuentra del otro lado para poder cruzar. Una vez ahí, seguí por las banderas. Si querés, podés usar "Song of Storms" para provocar rayos que iluminen el horizonte, ayudándote un poco a ver banderas lejanas. Luego de la primera bandera verás un cartelito, no le prestes atención, sólo seguí el camino de las banderas. Eventualmente vas a llegar a una estructura de piedra. Subí por ella y una vez arriba, lee la placa. Dice que con los ojos de la verdad serás invitado al Templo del Espíritu por un fantasma. Usá la lupa de la verdad y verás un fantasma que te dirá que lo sigas. Tirate y seguílo. Tené mucho cuidado pues tiende a dar vueltas cerradas. Mantenele el "Z-Targeting" si querés, pero nunca hagas que Navi te diga su opinión. Si lo hacés, el Poe desaparecerá. Muchos Leevers aparecerán de la arena para hacerte imposible la vida. Tratá de ignorarlos. Si te salís del camino, vas a aparecer en el principio, así que tené cuidado. Eventualmente llegarás al final, y estarás en el Coloso del Desierto. Primero andá a la derecha, entre 2 palmeras y dejá una bomba en la pared resquebrajada. Esto abrirá una entrada. Entrá y encontrarás a otra Gran Hada, que te dará el último hechizo, el Amor de Nayrú. Salí y ahora andá





al Coloso del Desierto. Como verás, dentro del Coloso reside el Templo del Espíritu. Por ahora salí. No hay nada que puedas hacer aquí. Afuera te espera Sheik. Te enseñará el "Requiem of Spirit", que te permitirá viajar, incluso siendo niño, al desierto. Una vez que se vaya, tocá con la ocarina "Prelude of Light" para ir al Templo del Tiempo. Dejá la espada en el pedestal para volver siete años al pasado. Tocá con la ocarina "Requiem of Spirit" para ir al desierto y entrá al Coloso.

Templo del Espíritu

Primero subí las escaleras y andá por la izquierda. Vas a ver a una Gerudo, quien se presentará como Nabooru. Te va a preguntar qué hacés ahí, a lo cual respondé que nada. Ella te va a pedir si le podés hacer un favor. Te dirá que si podés entrar por el agujero y buscar los Guantes Plateados que permiten manipular cosas pesadas. Aceptá. Entrá por el huequito. Primero usá el Escudo Hylio y esquivá las espinas subiendo la escalera. Tené cuidado, porque dos Fire Keeses volarán hacia vos. Destruí el Armos y a los dos Fire Keeses restantes para que se abran las puertas a los lados. Entrá a la de la izquierda. Apenas entrés aparecerá un Stalfos. Matalo o empujalo al vacío. Ahora tenés que llegar al otro lado, y para eso, mirá el cristal que está detrás de la reja. Lanzá el Boomerang para que se active y lograr así bajar el puente. Pasá evitando el Green Bubble. Si perdiste el Escudo Deku, en el cofre del otro lado hay uno. Entrá por la puerta. En este cuarto, tenés que pasar las espinas y matar al Anubis, un enemigo flotante. Tené cuidado si Anubis te lanza fuego, y no te defiendas con el Escudo Deku. Anubis hace lo que vos hacés. Tratá de pasar a donde el está. Vas a ver que él pasa a donde vos estabas. Ahora ponete en el extremo del otro lado, opuesto a la puerta del otro lado (de manera que Anubis esté en frente de la puerta). Usá tu resortera para activar el cristal cercano, lo cual activa una columna de fuego que mata al Anubis, abriendo las rejas. Si no querés hacer esto, tratá de acercártele y usá Fuego de Dín. Una vez que abrás la reja entrá por la puerta. En este cuarto tené cuidado con un Wallmaster, es mejor que lo mates. Matá al Fire Keese y agarrá los cristales. Tené cuidado con el que está más arriba de la Gold Skulltula, que aunque esté del



otro lado, aún te toca si pasás por encima de ella. Bordeala y agarrá el cristal. Una vez que los tengas todos, se baja el puente. Parate en el medio de las antorchas que están del otro lado y usá Fuego de Dín para prenderlas, revelando un cofre en el otro lado. Abrilo, agarrá la llave y salí por la puerta del otro lado del puente (cerca de las antorchas). Ahora estarás en la habitación donde mataste al Armos. Entrá por el agujero del centro y del otro lado, abrí la puerta. Adentro usá la honda para matar a las dos Skullwalltulas para que puedas subir. Una vez arriba, matá a las otras dos Skullwalltulas y activá el cristal que está arriba con tu resortera, lo cual hace caer un cofre, pero que también revela un Lizalfos. Matalo como siempre. Mirá en dirección opuesta al cristal. Vas a ver dos cofres, uno a la izquierda, y otro a la derecha, más cerca. El de la derecha contiene un Escudo Deku, y el de la izquierda, Bombchús. Parate frente al sol en el piso y mirá hacia la pared rocosa. Usá un Bombchú. Las piedras caerán, revelando la luz sobre el sol, el cual abre la puerta. En este cuarto tirate a la izquierda y acercate al pequeño altar con 2 antorchas a los lados que están al pie de la estatua gigante. Usá Fuego de Dín para prenderlas y hacer aparecer un cofre que contiene el mapa. Ahora volvé, trepá la pared y empujá el Armos junto a la puerta hacia abajo. Esto hará que presione un switch azul. Subí por la escalera. Entrá por la puerta de la izquierda y llegarás a una habitación llena de cristales plateados. Hay 3 objetivos en este cuarto. Agarrar todos los cristales, prender todas las antorchas y darle luz al sol. Primero vamos a los cristales. Agarrá el que está en la saliente de la izquierda, cerca de una antorcha, luego trepá por una saliente que está en el camino de las espinas cercanas hacia la parte elevada central y agarrá el otro. De allí, parate en los bloques grises y saltá al otro cristal. Ahora trepá al último sector elevado (por la saliente cercana a la otra antorcha) y agarrá los últimos dos cristales, uno a cada lado. Esto enciende el pedestal amarillo. Usá un Deku Stick en el pedestal amarillo para quemarlo y con él prendé la antorcha que está detrás, cerca de la puerta. Guardá el Deku Stick y sacá otro, prendiéndolo de esa antorcha para prender la siguiente que está a la derecha de esa, y luego prendé la última, que está cerca de los bloque grises. Si se apaga una, repetí el proceso. Una vez que las prendas todas, aparecerá un cofre con una llave en la sección elevada cerca de la segunda antorcha que prendiste. Ahora sólo falta el sol. Andá y parate en frente de los bloque grises, de manera que estés mirando a la puerta por donde entraste. Considera que la fila de arriba es la que tiene el sol. Tirá a la izquierda el bloque de la izquierda de la fila de abajo. Luego empujá el bloque que estaba debajo del del sol a donde estaba el otro, y finalmente tirá el del sol hacia abajo, donde está la luz. Esto quitará las rejas de la puerta del fondo. Ahora entrá por ahí. Abrí la puerta grande con la llave y entrá. Acercate a esa estatua metálica sentada y dale con tu espada para que cobre vida, es un Iron Knuckle. Para golpearlo, tenés que hacer que él golpee primero. Acercate hasta que esté en rango de darte, y cuando veas que se mueve, hacé un salto hacia atrás y luego contraatacá con un Jump Slash. Tiene dos ataques diferentes. Uno es un ataque frontal, luego del cual su hacha se quedará trancada en el piso, y es cuando debes aprovechar. El otro es un ataque doble lateral, es decir que primero golpeará a un lado y luego al otro. Cualquiera de los dos te hace un daño de unos 4 corazones. Esperá a que dé el segundo golpe y allí dale. No te escondas detrás de uno de los pilares, porque los podrá romper, aunque es buena estrategia para liberar corazones u otros ítems. Después de unos 10 Jump Slashes, se le caerá una parte, y se pondrá más furioso y empezará a correr. Luego de unos 4 o 5 Jump Slashes más, morirá. Se abrirán las rejas y es tu oportunidad de abrir la puerta. Una vez del otro lado estarás en un sector rocoso y saldrás del templo. Aparecerá Kaepora Gaebora para decirte que vos sos el héroe de Hyrule y que hay dos brujas dentro del templo. Una vez que se vaya, abrí el cofre que contiene los Guantes Plateados. Una vez que los tengas, escucharás un grito de mujer! Asomate al filo de la roca y verás a Nabooru siendo succionada en un portal por 2 gigantescas brujas. Te dirá que te vayas antes de desaparecer. Las brujas entrarán al templo. Ahora estás solo otra vez. Tocá con la ocarina "Prelude of Light" para volver al Templo del Tiempo y hacerte adulto. Ahora tocá "Requiem of Spirit" y entrá al templo. Subí la escalera y andá a la derecha. Ahora tenés los Guantes Plateados para vos, así que ponételos y empujá ese bloque. Una vez del otro lado, matá al Beamos con una bomba y parate donde estaba. Ahora usá el Longshot para activar un cristal que está en el techo. Andá por la puerta de la izquierda. Dentro, acercate a un símbolo de la Trifuerza y aparecerá un Wolfos. Matalo y parate en el símbolo de la Trifuerza y tocá "Zelda's Lullaby". Aparecerá un

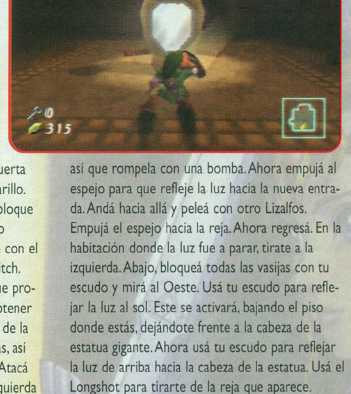


cofre grande del otro lado. Acercate a él con el LongShot y abrilo para revelar la brújula. Ahora tirate a la arena y trepá la pared. Salí por la puerta y andá a la puerta del otro lado. Ahora tenés que agarrar cristales plateados, mientras evitás a esas piedras. Primero, ponete las Botas Flotantes y corré hacia el primer cristal para agarrarlo (el que está cerca de la entrada). Las primeras entradas tanto a la izquierda como a la derecha tienen un cristal fácil cada una. Las terceras entradas de la izquierda y de la derecha también tienen cristales fáciles. Cuando se abran las rejas entrá a la puerta. Del otro lado, acercate al cofre, pero no lo abras. Corré a la izquierda porque a la derecha caerá un Like Like. Matalo con una flecha de fuego en su base. Ahora regresá a la habitación donde estaba el cristal en el techo y abrí la puerta central con la llave. Adentro aparecerá un Like Like. Matalo con otra flecha de fuego en la base y avanzá bloqueando las vasijas con tu escudo. Trepá la pared y arriba verás un espejo que refleja la luz solar, y cuatro soles. Antes que nada, prepará la lupa de la verdad porque hay un Floormaster invisible. Matalo o hacé que se caiga por donde subiste y luego encargate de los soles. Empujalo para que vaya por cada sol.

El primero es falso y deja un cofre con un corazoncito. El segundo también es falso y deja otro cofre. No abras éste porque contiene una trampa que te congela. El tercero es el verdadero, y abre la puerta. El cuarto también es falso, pero deja caer un Wallmaster sobre vos. Una vez que abras la puerta, entrá. Estarás en la misma habitación que estabas cuando eras chico (el de la estatua gigante). Subí la escalera y parate frente a la antorcha que está arriba. Usá las Botas Flotantes para llegar allí. Si caés, parate debajo del Armos cerca de la puerta por donde entraste y usá el Longshot para tirarle una placa encima de él. Una vez que llegués a la mano, tocá "Zelda'a Lullaby" y aparecerá un cofre del otro lado. Tirate hacia él con el Longshot y abrilo para obtener una llave. Ahora regresá a donde estabas (usando la placa para el Longshot ubicada encima del Armos), subí y abrí la puerta. Evitá el Beamos y abrí la otra puerta. Adentro, destruí el Beamos con una bomba y al Anubis con una flecha de fuego. Cuando toques el piso más oscuro aparecerán dos Anubis más. Matalos con flechas de fuego. Ahora se abrirán las rejas de la puerta. Entrá. Parate en frente de la puerta de la derecha y mirá para atrás. Usá el Longshot para despertar al Armos que está más allá del switch. Apenas se despierte, mirá hacia la puerta. Al despertar, el Armos irá hacia vos, presionando el switch. Apenas lo haga, entrá por la puerta. Una vez adentro subí la escalera y abrí la otra puerta. Preparate a pelear contra otro Iron Knuckles. Aunque ahora es necesario menos golpes para matarlo. Una vez que lo matés, seguí por la puerta. Afuera, estarás en la otra mano del Coloso. Aparecerá un cofre que contiene el Escudo Espejo.

Ahora, volvé hasta el cuarto en el que estaban los cuatro Armos rodenado el switch azul. Andá al otro lado, parate en la luz y usá el Escudo Espejo. Apuntá hacia el sol para abrir la reja. Entrá por la puerta. Abrí el cofre para obtener una llave y volvé al cuarto donde estaban los Anubis. Andá a la puerta cerrada que ves al otro lado. Abrila y entrá.

Matá a los dos Beamos con bombas. Ahora subí trepando las paredes. Es mejor usar el Longshot para tirarte del último pedazo. Así subirás sin esfuerzo. Arriba, destruí a los otros dos Beamos y evitá las espinas. Entrá por la puerta (si necesitás corazones, hay un par en una plataforma del otro lado). Una vez que pases la puerta, verás una Trifuerza dibujada en el piso. Tocá "Zelda's Lullaby" para que se abran las rejas. Entrá a la puerta y matá a todos los Torch Slugs que hay dentro. Una vez que los matés, usá una bomba en frente de la puerta del noroeste. Detrás de ella hay un ojo amarillo. Usá una flecha en él para que aparezca un bloque en el aire. Ahora parate cerca de este nuevo bloque y mirá la placa que hay arriba. Tirate con el Longshot y de ahí saltá al bloque con el switch. Presionalo para bajar la cortina de fuego que protege el cofre dorado. Tirate y abrilo para obtener la Boss Key. Ahora salí y andá por la puerta de la derecha. Adentro hay varias vasijas voladoras, así que tené cuidado. No te tires a la derecha. Atacá el cristal que está detrás de las rejas a la izquierda para abrir las rejas de la puerta del fondo. Entrá por ahí. Adentro pelearás con un Lizalfos. Matalo. Hay un sol arriba de la entrada de donde viene la luz. Es falso, pero revela un cofre con bombas. Ahora andá a donde viene la luz. Adentro hay un espejo con unos White Bubbles. Un Jump Slash acabará con cada uno. La pared del Este es falsa,



así que rompela con una bomba. Ahora empujá al espejo para que refleje la luz hacia la nueva entrada. Andá hacia allá y peleá con otro Lizalfos. Empujá el espejo hacia la reja. Ahora regresá. En la habitación donde la luz fue a parar, tirate a la izquierda. Abajo, bloqueá todas las vasijas con tu escudo y mirá al Oeste. Usá tu escudo para reflejar la luz al sol. Este se activará, bajando el piso donde estás, dejándote frente a la cabeza de la estatua gigante. Ahora usá tu escudo para reflejar la luz de arriba hacia la cabeza de la estatua. Usá el Longshot para tirarte de la reja que aparece. Cuando llegués se levantará esta reja y estará la puerta del jefe. Entrá. Ahora verás a las Hermanas Hechiceras, Koume y Kotake. Estarán molestas porque entraste en su templo, y mandarán a otro Iron Knuckles hacia vos. El Iron Knuckles se soprenderá y sonará sus dedos, apareciendo su hacha. Matalo como de costumbre y su armadura se caerá. Es Nabooru. Aparecerán las Hermanas Hechiceras y verán que el efecto del lavado de cerebro se acabó. Harán desaparecer a Nabooru. Se abrirá la puerta detrás de donde estaba el Iron Knuckles. Entrá. Pasá el corredor y abrí la puerta. Ahora estarás en un cuarto grande. Trepá las esquinas del bloque central para subir y parate en el centro de la alfombra. Aparecerán Koume y Kotake, preparando su magia. Preparate para un feroz combate.



Sorceress Sisters: TWINROVA

Tené siempre equipado tu Escudo Espejo. Las Hermanas Brujas empezarán a volar alrededor. Saltá hacia uno de los bloques solitarios de los lados. Miralas constantemente. Una de las dos brujas atacará. No te muevas. Prepará tu escudo. Cuando el ataque de magia llegue, tu escudo lo reflejará. Ahora, el objetivo es que controles el reflejo y que le de a la otra hermana, si es que está en el rango. Si no, simplemente esperá a que la magia se acabe. Si la magia da en el piso, salí de ahí. Las magias tienen efecto residual y quedan quemando o congelando el piso. No es necesario que mates a las dos, así que si querés concentrá tu ataque en una y evitá a la otra. Luego de tres golpes a una de las dos y de un momento, Koume y Kotake se unirán para ejecutar su ataque "Doble Dinamita". Kotake y Koume se unen en una sola figura: Twinrova. Mantenete en el centro de la alfombra. No te muevas. El "Z-targeting" se encargará de que la tengas siempre en tu visión. Twinrova lanzará un ataque de magia, sea fuego o hielo. Tu escudo no lo regresará, sino que lo absorberá, y lo mantendrá dentro de sí. Luego de tres ataques obtenidos, esperá un segundo sin moverte y lo regresará en forma de un gran ataque mágico de fuego o hielo. Una vez que le dé a Twinrova, ésta caerá en una de las plataformas solitarias de los lados. Ahora andá hacia ella y dale con tu espada lo más rápido que puedas. No trates de hacer Jump Slashes ya que el espacio es reducido. Pegale unas cuatro veces y regresa al centro. Repetí la estrategia, pero luego de varias veces, sus ataques de fuego y de hielo, vendrán al azar. Si te lanzan, por ejemplo, dos de fuego y luego uno de hielo, el escudo no frenará el ataque. Si ves que alternan, hace tres saltos laterales rápidamente para evitar el efecto. Esperá a que el ataque de magia sea el correcto para bloquearlo. Luego de suficientes golpes, Kotake y Koume se separarán, y aparecerá una luz del cielo. Les aparecen aureolas y se empezarán a pelear entre ellas, discutiendo quién es más jóven. Agarrá el corazón y andá al portal.

Cámara de los Sabios - Templo del Tiempo

Nuevamente en la Cámara de los Sabios. Nabooru se presentará como la Sage of Spirit y te dará el Medallón del Espíritu. Aparecerá Rauru, y te dirá que alguien te espera en el Templo del Tiempo. Tocá con la ocarina "Prelude of Light". Aparecés en el Templo del Tiempo en donde está Sheik. El contará otra parte de la leyenda de la Trifuerza, sobre las bases del deseo de la Trifuerza, y sobre su habilidad de separarse en tres partes si alguien que no la merece y la obtiene. Ganondorf tiene la Trifuerza del Poder y vos tenés la Trifuerza del Coraje. La Trifuerza de la Sabiduria la tiene Sheik quien es Zelda realmente.

Ella te contará más sobre la noche del ataque de Ganondorf, hace 7 años. Te pedirá que la ayudes a encerrar a Ganondorf junto con los otros Sabios. También te dará el arma para eliminar a Ganonorf: las Flechas de Luz. De repente, empezará a temblar y Zelda será encerrada en un cristal. Ganondorf se burlará y te retará a que vayas a su castillo. Ahora salí del Templo del Tiempo y andá hacia donde antes estaba el Castillo Hyrule.

Castillo de Ganon

Parate frente a la puerta. Raurú te hablará, y la mágia de los Sabios creará un puente mágico que te permitirá entrar. Avanzá bajando las escaleras. Ignorá los 2 Beamos y entrá a la puerta. Ahora vas a ver la Torre de Ganon. Está protegida por seis barreras, que nacen de cuartos que tienen retos de cada uno de los templos. Si en cualquier momento necesitás energía, hadas o pociones, hay un cuarto secreto exactamente debajo del puente que comunica con la Torre de Ganon. Usá la lupa de la verdad par ver donde está. Primero buscá el símbolo del Medallón de las Sombras, que es el sello violeta.

Medallón de las Sombras

Este cuarto es medio complicado. Primero, tirale una flecha de fuego a un Like Like que está a lo lejos. Mirá bien para encontrarlo. Ahora tirá una flecha de fuego hacia la antorcha que está sola a la derecha. Cruzá por todos los bloques que aparecen y llegá hasta el segundo bloque grande (más allá del Like Like). Notá que hay una placa solitaria en el piso. Acordate dónde está. Ahora mirá abajo a la derecha y vas a ver un switch. Tirale otra flecha de fuego a la misma antorcha y usá los bloques que aparecen para bajar y presionarlo. El switch hará que aparezca un cofre grande. No intentes volver. Quedate ahí, cerca del switch. Usá el Longshot para agarrarte del cofre (que apareció en la placa). Abrí el cofre y agarrá los Guantes Dorados. Ahora mirá hacia la izquierda y buscá un switch en una isla solitaria. Usá la lupa de la verdad para revelar un camino de hielo que lleva hacia él. Caminá despacio y presionalo con el Martillo Megatón, para que se abran las rejas que protegen las puertas. Volvé a donde estaba el cofre grande (por el mismo camino invisible) y buscá otro que lleva a la puerta que ahora está abierta. Entrá. Una vez dentro, usá una flecha de luz en esa extraña bola que está allí. Aparecerá Impa y se desvanecerá la Barrera de las Sombras.



Ahora salí del Castillo de Ganon y andá hacia el Este. Andá hacia el gigantesco bloque negro y levantalo. Entrá a la abertura. Dentro tocá "Zelda's Lullaby" para que aparezca la Gran Hada del Coraje. Ella te va a aumentar tu poder de defensa. Ahora tus corazones están bordeados en plata, y el daño recibido se reduce a la mitad. Volvé al Castillo de Ganon y andá hacia el otro bloque negro grande. Levantalo para revelar la puerta del Medallón de la Luz. Entrá.



Medallón de la Luz

Primero usá la lupa de la verdad para revelar una Big Skulltula invisible. Matala. Matá también a varios Keeses que son invisibles. Una vez que los mates a todos, aparecerá un cofre en el centro que contiene una llave. Los otros cofres contienen corazones, flechas y hasta trampas. Abrí la puerta. En el otro lado, parate en la Trifuerza que está en el piso y tocá "Zelda's Lullaby" para que aparezca otro cofre con otra llave. Abrí la puerta y seguí. Tenés un minuto para agarrar todos los cristales plateados. Hay dos en huecos en las paredes a ambos lados de la habitación. Hay otros dos en las entradas de la saliente en el centro. Para agarrar el último, agarrate de una placa en el techo con el LongShot. Una vez



que lo tengas, andá a la puerta y abrila. La pared del fondo es falsa, pero cuidado, que eventualmente caerá un Wallmaster. Evitalo, matalo y continuá. Del otro lado tirale una flecha de luz a la bola de energía y aparecerá Rauru. La Barrera de la Luz desaparecerá. Ahora vamos a cualquier otra puerta, sin orden en particular.

Medallón de Fuego

Una vez dentro, ponete la Túnica de los Gorones. Tenés que recolectar cristales plateados (para variar). Saltá a la sección central, la cual se empezará a hundir (podés usar las Botas Flotantes si no querés que se hunda). Ahora saltá rápidamente al bloque de la derecha que tiene un cristal. Agarralo y volvé a la plataforma. Corré hacia delante pero girá en U a la izquierda, y de ahí saltá a donde está la estatua giratoria escupiendo llamas. Detrás de ella hay otro cristal. Volvé a la sección central y saltá hacia el frente a la delgada saliente que lleva al gran bloque negro. Levantalo para encontrar otro cristal. Ahora volvé, saltá a la sección central nuevamente y andá hacia el fondo donde ves a un Torch Slug. Cuidado con un Red Bubble en el camino. Matá al Torch Slug y agarrá el cristal. Ahora usá el bloque negro semi-sumergido en lava para llegar al último cristal y abrir la puerta. Usá el Longshot para agarrarte de la placa a la derecha de la puerta. Entrá y tirale una flecha de luz a la bola de energía. Aparecerá Darunia y la Barrera de Fuego se disolverá.

Medallón de Agua

En esta habitación siempre caen espinas de hielo. Destruí la protección del fuego azul y agarrá



un poco en una botella. Matá a los tres Freezards que andan por ahí y se elevarán las rejas de la puerta. Ahora derretí el hielo rojo que cubre la puerta, rellená la botella con fuego azul y avanzá (el cofre de la derecha tiene un corazón y el de la izquierda una trampa). Primero andá al bloque más lejano y empujalo hacia la piedra. Después empujalo hacia el hueco en el centro del cuarto. Ahora empujá el otro bloque hacia la otra piedra (de manera de que pase por encima del otro bloque que ahora está en el hueco). Ahora empujalo hasta la otra piedra (en dirección a la puerta cerrada con rejas que tiene el símbolo del agua) y finalmente hacia la abertura a la izquierda de la habitación (donde hay una pared de hielo rojo). Subí el bloque, subí a la saliente y derretí la pared de hielo rojo. Ahora usá el Martillo Megatón para presionar el switch. Una vez que las rejas se levanten, andá a la puerta y entrá. Usá una flecha de luz en la bola de energía. Aparecerá Ruto y la Barrera de Agua se desvanecerá.

Medallón del Bosque

Avanzá hacia la alfombra y aparecerá un Wolfos. Matalo. Aparecerá un cofre con Rupees. Ahora usá Fuego de Dín en el centro de la alfombra para prender las antorchas. Finalmente, usá una flecha de fuego en una antorcha que está arriba de la puerta. Las rejas se levantarán. Entrá por la puerta. En la otra habitación, tenés que coleccionar cristales plateados. Primero, mirá a la izquierda y notá que Navi marca algo. Tocá "Song of Time" y aparecerá un bloque azul. Esperá a que el ventilador se apage y agarrá el cristal. Ahora, desde el centro, ponete las Botas Flotantes y corré hacia la saliente de la izquierda. Matá el Beamos con una bomba y con las botas flotá hasta ahí, y desde ahí hasta el otro lado, donde está el otro cristal. Ahora volvé a donde estaba el Beamos y flotá hasta el cristal que está al frente (en dirección a la puerta). Desde ahí tirate hasta donde está el switch (abajo) y apretalo. Esto activará un pilar con una placa debajo del cristal que no podías agarrar antes. Usá el Longshot y agarralo. Finalmente, seguí por el mismo camino hasta que llegues a la puerta, y de ahí, esperá a que el ventilador de la derecha se apague y flotá hasta el cristal. Cuando la reja se abra, volvé y entrá a la puerta. Dentro, dale con una flecha de luz a la bola de energía. Aparecerá Saria y se desvanecerá la Barrera del Bosque.

Medallón del Espíritu

Primero destruí el Beamos y usá el LongShot con la placa encima de él para obtener el primer cristal. Agarrá el que está al frente, evitando las espinas. Tirá un poco el Armos de la derecha para que las espinas que se mueven a su lado tengan más espacio, permitiéndote agarrar el otro cristal. Agarrá el otro cristal que está entre el Armos y la pared más cercanos a la puerta de entrada. Ahora andá al último Armos del fondo a la izquierda para empujarlo. Agarrá el cristal cuando las espinas tengan espacio para moverse. Cuando la puerta se abra, entrá. Matá a los dos Torch Slugs y usá un Spin Attack en el cristal que está detrás de la reja. Aparecerá un cofre con Bombchú. Parate cerca de la reja mirando al cristal que está más lejos, entre las dos antorchas y usá un Bombchú. Este trepará la reja y pasará por un hueco hasta que explote cerca del cristal, abriendo las rejas. Puede ser que tengas que hacerlo varias veces para que te salga, pero es fácil. Entrá por la puerta y seguí al otro lado donde vas a ver cuatro soles. Usá una flecha de fuego para quemar la telaraña en el centro del techo, y que así caiga la luz. Apuntá tu Escudo Espejo hacia el sol que está al Sudeste, considerando a la puerta el Norte. Los otros son falsos y hacen caer Wallmasters. Entrá por la puerta y tirale una flecha de luz a la bola de energía. Aparecerá Nabooru y se dispersará la Barrera del Espíritu.

Una vez que todas las Barreras hayan sido destruídas, la barrera que protegía a la Torre de Ganon desaparecerá. Es hora de acabar con Ganondorf de una vez por todas. Es altamente recomendable que te lleves un par de hadas y pociones verdes... ya te vas a dar cuenta porqué.



Torre Ganon

La música es la clásica tonada de Ganon, pero es baja e irá incrementando su volumen a medida que asciendes. El primer cuarto está repleto de Fire Keeses. Ignoralos y corré por la escalera de la izquierda, y entrá a la puerta. Te van a atacar 2 Dinolfos, que son como Lizalfos pero más agresivos. Matalos de igual forma. Una vez que las rejas se abran (las de la puerta, no las laterales) entrá por la puerta. Subí las escaleras y entrá. Ahora vas a ver un cofre dorado portegido por una barrera de fuego y 2 Stalfos. Destruilos (como siempre) para eliminar la barrera y abrí el cofre para obtener la Boss Key. Andá a la puerta (ahora abierta) y entrá. Subí las escaleras y entrá a la próxima habitación. Matá a los 2 Iron Knuckles. Las rejas se abren y podés abrir la puerta. Entrá. Subí las escaleras y abrí la puerta del puerta con la llave que agarraste. Anda a la puerta de la derecha. Subí estas escaleras, que son (al fin) las últimas. Abrí la puerta. Ganondorf está frente a un gran órgano y Zelda flotando como un premio. Ahora comienza la batalla final!



Great King of Evil - GANONDORF

Aunque parezca mentira después de haber pasado por todo el juego, Ganondorf no es muy difícil... si sabés dónde y cuándo pegarle. Caerá con un puño hacia el piso, derrumbando los bloques que rodean el pilar central. Corré a una de las esquinas, mirá hacia él y prepará la espada. Te va a lanzar un ataque de mágia y lo que tenés que hacer es devolvérselo con un golpe de espada de la misma manera que mataste a Phantom Ganon. Requiere de un poco de práctica y paciencia, la clave es no apurarse. Ahora pueden pasar dos cosas: o te lo devuelve con otro golpe o le pega y queda medio atontado. En caso de que esto suceda tenés que darle un flechazo de luz lo MAS RAPIDO QUE PUEDAS antes de que vuelva a reccionar. Las primeras veces es difícil pero tiene que ser casi un movimiento reflejo. Si le diste bien, caerá al centro del pilar y es ahora cuando recién podés empezar a sacarle energía. Saltá al pilar central y dale duro y parejo con la espada. Después de unos 4 ó 5 golpes, Ganondorf tratará de levantarse. Apenas veas ésto, saltá de vuelta a tu esquina y repetí el proceso una y otra vez. Después de unos cuantos golpes, Ganondorf cambia su ataque y se prepara para lanzar un ataque de misiles al mejor estilo Robotech. Acá tenés dos opciones: o corrés por tu vida y te escapás del ataque o cargás un buen Spin Attack y le devolves sus rayos. Nuevamente cuando esté noqueado dale un flechazo de luz y una vez en el piso, espadazos. Cuando Ganondorf se canse de pelear y finalmente se de cuenta de que no te puede vencer mano a mano, respirará pesadamente, asombrado por lo que ha pasado. Toserá sangre y, furioso, destrozará los vidrios que rodean el cuarto. Todo quedará en ruinas. Zelda aparecerá y su prisión de cristal se desvanecerá. Te dirá que Ganondorf no tenía suficiente fuerza mental ni rectitud para controlar la Trifuerza del Poder. De repente. Todo empezará a temblar. Ganondorf está tratando de matarte destruyendo la torre! Ahora tenés que escapar!

Escape del Castillo Ganon

Tenés tres minutos para salir (y realmente el tiempo sobra). Tenés que seguir a Zelda. Si te atrasás mucho, Zelda te va a esperar. Constantemente caerán rocas en llamas, y si te tocan, Zelda se asustará y se detendrá por un momento. Una buena manera de pasar es tratar de adelantártele a Zelda. Ellá abrirá las rejas que antes estaban cerradas, así que esperala ahí para que cuando llegue abra la puerta rápidamente. Primero bajá por donde ella baja. Entrá por la reja cuando ella la abra. El siguiente cuarto es el lugar donde caías si Ganondorf te golpeaba. Andá a la reja de la izquierda. Una roca cae en medio del camino, así que tené cuidado. Entrá por la reja. Saltá hacia donde está Zelda y de ahí bajá y saltá a donde está la reja. Entrá. Acá tenés que bordear por la derecha obligatoriamente. Entrá por la reja que abre Zelda. Esta parte es corta, solamente tenés que salir e ir hacia la reja. Entrá. Aparecerán dos Stalfos. Matalos lo más rápido posible y andá a la reja del lado opuesto (si perdiste energía con los Stalfos, Zelda deja unos corazones cuando la liberes). Entrá por la reja. Seguí a Zelda, saltá y entrá por la reja. En este cuarto andá a la izquierda, luego Zelda va para el otro lado, esquivá la piedra que cae. Una vez que llegues al otro lado, Zelda gira a la izquierda hacia la puerta, seguila esquivando piedras. Entrá en la reja y bajá las escaleras. Entrá por la reja de la otra punta. Aparecés en un puente angosto, y habrá un ReDead a la izquierda. Para evitarlo, usá el Longshot en él. Así te acercarás a él perdiendo menos tiempo. Corré a donde está Zelda. Ahora entrá a la reja y subí las escaleras. Tratá de ir por la derecha porque las piedras caen por la izquierda. Una vez que llegués arriba, esperá a que Zelda abra la reja y salí. Cuando salgas, todo el Castillo de Ganon empezará a derrumbarse. Zelda, Navi y Link estarán al pie de los escombros. Navi se disculpará por no haberte podido ayudar contra Ganondorf. Todos felices, hasta que se escucha un extraño ruido proveniente de los escombros. Cuando te acercás a la parte central y Ganondorf aparece flotando. Una barrera de fuego reodeará el área, separándote de Zelda. Invocará la magia de la Trifuerza del Poder y se convertirá en un increíble monstruo.

GANON

Ganon es relativamente fácil (si lo comparamos con Dark Link por ejemplo). Si tratas de huír de él escondiéndote detrás de los escombros, los destruirá. Si te acercas mucho o él se te acerca, usará sus espadas para dar severos golpes que te mandarán volando. Equipá el Martillo Megatón. Para poder acercarte a Ganon, tenés que tirarle una flecha de luz en la cara (usando "Z-targeting"), y si le das (Ganon puede bloquearla) rodearlo y darle con el Martillo Megatón en la cola, su punto débil. Despues de varios golpes (bastantes, de hecho), Ganon caerá al piso, perdiendo el control sobre la barrera de fuego. Corré a buscar la Master Sword. Ganon recuperará su poder y estará listo para pelear. Esta parte es igual que antes, con la diferencia que la única cosa que puede hacerle daño es la Master Sword. Así que no intentes con otra cosa. Repetí el proceso de antes y cuando Ganon caiga de nuevo, Zelda lo detendrá con su poder. Zelda te dice que acabes con Ganon mientras está débil y cargará tu espada con magia. Acercate a la cabeza de Ganon, y pegale el golpe final. Ganon chillará de dolor y Zelda invocará el poder de los demás Sabios, a la vez que invoca su propio sello. Rauru convocará al resto de Sabios y todos impondrán sus sellos. Todo el mal que Ganondorf creó es llevado hacia el símbolo de la Trifuerza en el centro de la Cámara de los Sabios. Ganondorf caerá hacia el vacío de su prisión, maldeciendo a los Sabios

Vos y Zelda aparecen flotando en el cielo, flotando entre el tiempo. Zelda se lamenta porque fue por sus ideas de salvar al mundo que ocasionó todo este problema. Te pide que le devuelvas la ocarina. Con su mágia te regresará a tu edad infantil, para que recuperés el tiempo que perdiste encerrado en el Templo de la Luz. Diversas tomas de todo Hyrule pasan, mientras los créditos empiezan a aparecer. Luego, vas a ver una fiesta en el Rancho Lon Lon, en la que todo el mundo celebra el fin del mal. Los Kokiri, los Gorones, los Hylios, los Zoras y las Gerudos. De repente, Mido ve algo en el cielo, cinco esferas brillantes que vuelan por el cielo. Las esferas se dirigen hacia la cima de la Montaña de la Muerte y se materializarán en los cinco Sabios mientras amanece. Saria encima de Darunia, Ruto y Nabooru sonriendo e Impa parada mira al cielo. Link aparece hecho niño en el Templo del Tiempo, y la Espada Maestra puesta en su lugar. Link se asombra por ser niño de nuevo, y Navi se dirige a la luz que ilumina la Espada Maestra. Link está dispuesto a recuperar sus siete años y ya sabe con quien. En el patio del Castillo Hyrule, una joven figura femenina y un chico del bosque recrean una escena familiar... pero esta vez no habrá mal que se interponga entre ellos.



En la sección "First Approach" del número anterior, apareció una nota referida a este juego en la que se lo anunciaba como uno de los principales competidores de la serie Final Fantasy.
Bueno, finalmente Legend of Legaia llegó a nuestras manos y realmente logró sorprendernos tanto por lo que sus creadores han logrado técnicamente, como por su ingenioso sistema de juego, así que por eso es que decidimos incluir la primera parte de la guía para que ustedes también puedan disfrutar de esta excelente aventura.

El continente de Legaia

Según la historia del juego, en los primeros tiempos este mundo, a pesar de que los humanos eran más inteligentes que las bestias salvages, eran la raza más débil y gracias a su naturaleza impulsiva, estuvieron a punto de exinguirse en varias ocasiones.

Por esa razón, Dios les dió una poderosa fuerza conocida como "Seru", que los ayudaría a sobrevivir.

Estos "Seru" eran unas criaturas de energía que al ser usadas por los humanos, se fusionaban con ellos y les otorgaban grandes habilidades y poderes especiales, como por ejemplo: Fuerza que les permitía levantar objetos extremadamente pesados o incluso volar.

Un día, una misteriosa niebla comenzó a aparecer de la nada y lentamente se fue extendiendo por todo el mundo haciendo que los "Seru", que hasta entonces vivían en paz con los humanos, comenzaran a atacarlos y en los casos de que un humano estuviese unido a un "Seru", los efectos de la niebla hacían que el "Seru" tomara el control sobre el humano, convirtiéndolo en una diabólica criatura.

La aventura comenzará varios años después de la aparición de esta misteriosa niebla, en una aldea llamada Rim Elm, hogar de "Vahn", (el protagonista) que se encuentra protegida de la niebla gracias a sus enormes murallas.

Algunas cosas nuevas

Legend of Legaia es una de las primeras aventuras RPG completamente hecha en 3D, que además utiliza al máximo los recursos que tiene la Playstation.

Además de los espectaculares gráficos de cada escenario, este juego usa una serie de efectos especiales (sobre todo en las secuencias de pelea) que son algo que no se ve muy a menudo en este tipo de aventuras y lo mejor de todo es que en todo momento y a pesar de que algunos escenarios usan formas bastante complejas, el juego mantiene su velocidad muy estable, salvo algunas contadas excepciones, que igualmente no afectan en nada su calidad.

Por otro lado, gracias a que todos los entornos están hechos en 3D, el juego es capaz de hacer tomas desde distintos ángulos logrando así que la experiencia de jugarlo sea mucho más atrapante.

Otra de las novedades importantes que ofrece Legend of Legaia, es que a medida que vayamos avanzando en el juego, nos encontraremos con dos nuevos personajes, ("Noa" y "Gala") que además de acompañarnos en nuestro viaje tendrán su propia misión, lo que dará como resultado que por momentos estemos tomando parte en varias historias paralelas al mismo tiempo.



Como último agregado, la gente de Contrail implementó un sistema de combate, que además de mostrarnos a los personajes en pantalla completa y con un estilo un tanto parecido al del Tekken 3, es muy fácil de entender y además usa combinaciones de movimientos típicas de un juego de peleas, con la única diferencia de que aquí la lucha es por turnos, pero gracias a eso, tendremos la oportunidad de planear cuidadosamente la forma en la que vamos a tacar o a defendernos haciendo que el resultado de cada enfrentamiento dependa de la estrategia que usemos y no de apretar un botón en el momento justo, tal es así que no por casualidad los creadores del juego le dieron a este sistema el nombre de "TAS" (Tactical Arts System") o Sistema de Artes Tácticas.

A la par de los mejores

Si ustedes tuvieron la oportunidad de jugar a títulos como Final Fantasy VII o Xenogears, entonces Legend of Legaia es una de las mejores opciones que van a encontrar por el momento, sobre todo porque en esta categoría, la cantidad de títulos buenos no es muy abundante que digamos. Por otra parte, todo el texto de los diálogos y menúes del juego están en inglés, de manera tal que les será mucho menos complicado entender lo que sucede.



Como última recomendación antes de empezar con las soluciones, les sugiero que vayan haciendo lugar en el "Memory Card", porque cada "Savegame" de este juego ocupa un bloque y jugarlo usando sólo una posición para grabar sería un poco arriesgado, ya que si pierden en algún lugar complicado es posible de que no haya forma de volver atrás para comprar mejores armas o para acumular un poco más de experiencia y ahí sí que se las van a ver negras.



Lo mejor: El argumento, los gráficos y los efectos
Lo peor: En algunos lugares los enemigos aparecen con mucha frecuencia

89%

Los controles básicos

Los comandos que van a usar durante el juego son de lo más simples y estas son sus funciones:

X (Acción): Este botón les servirá para correr en el modo normal o para hablar con otros personajes, también podrán usarlo para examinar o abrir cosas tales como muebles, cofres, etc.y en el caso de que estén en la pantalla del inventario o combatiendo, su función será la de seleccionar y confirmar las distintas opciones.

Triángulo: Con este botón podrán entrar a la pantalla del inventario en el modo normal y si están enfrentando a algún enemigo, podrán usarlo cuando hayan entrado al menú de ataque manual (**"Command"**) para ver un listado de todos los movimientos especiales que hayan aprendido.

Círculo: Sirve para cancelar cualquier selección que hayan hecho, tanto en el modo normal como en el modo de combate y los levará al menú anterior al que estaban.

L1: Con este comando podrán ver un mapa del continente siempre y cuando estén moviéndose en las afueras de las distintas áreas que podrán visitar.

El modo de combate

Durante el desarrollo del juego irán encontrándose con distintos enemigos, que pueden aparecer ante ustedes de dos formas:

La primera es la convencional, ya que ustedes podrán ver al enemigo y eso les dará la posibilidad de decidir si quieren enfrentarlo o no.

La otra forma, es la más frecuente y sucede cuando son atacados repentinamente y cuando esto suceda, ustedes no podrán ver a los enemigos que los están atacando hasta entrar en la modalidad de combate.

Este tipo de ataques ocurrirán cuando estén moviendose por algún lugar que esté contaminado con la niebla o cuando estén viajando por el mapa principal.

Una vez que estén en el modo de combate, van a poder elegir las siguientes opciones para enfrentar a quien los esté atacando:

Begin: Con esta opción tendrán acceso a los distintos menúes de la modalidad de combate y también les servirá para comenzar a hacer lo que hayan seleccionado.

Run: Al seleccionar este comando, aparecerán dos nuevas opciones que serán **"Escape"** y **"Reselect"**.

La primera de estas opciones les dará la posibilidad de escapar del o los enemigos que están enfrentando y les será útil en caso de que estén en desventaja, pero tengan cuidado porque si la escapatoria no resulta efectiva serán atacados hasta que logren irse o se decidan a quedarse a pelear.

El comando **"Reselect"** los devolverá al menú anterior.

Item: Esta opción les servirá para usar cualquier objeto que tengan en el inventario y durante una pelea les será útil en caso de que tengan algún objeto mágico o cuando necesiten curarse.

Attack: Tal y como su nombre lo indica, esta opción es la que van a tener que usar cuando quieran atacar a su oponente y una vez que entren en el menú de "Attack", podrán ver dos nuevas opciones llamadas **"Auto"** y **"Command"**.

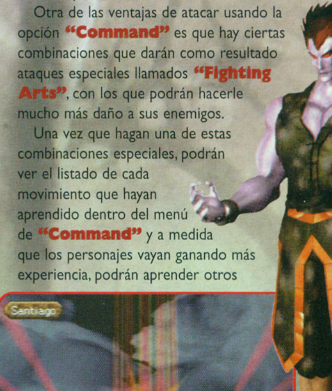
La primera de estas dos nuevas opciones sirve para que la máquina seleccione automáticamente la combinación de movimientos que el personaje que está seleccionado usará cuando le toque atacar.



Con la segunda opción (**"Command"**) ustedes podrán ingresar en forma manual la combinación de movimientos que van a usar y de ese modo tendrán mucho más control sobre lo que van a hacer que si usan la opción **"Auto"**.

Otra de las ventajas de atacar usando la opción **"Command"** es que hay ciertas combinaciones que darán como resultado ataques especiales llamados **"Fighting Arts"**, con los que podrán hacerle mucho más daño a sus enemigos.

Una vez que hagan una de estas combinaciones especiales, podrán ver el listado de cada movimiento que hayan aprendido dentro del menú de **"Command"** y a medida que los personajes vayan ganando más experiencia, podrán aprender otros



ataques más poderosos llamados **"Hyper Arts"**, **"Super Arts"** y **"Miracle Arts"**.

Con respecto a los movimientos especiales, en las páginas que siguen van a encontrar cuadros con el listado de todas las combinaciones de cada personaje, para puedan usarlas en cuanto tengan la experiencia necesaria sin necesidad de andar probando a ciegas.

Una ultima aclaración sobre este tema de los movimientos: Los **"Hyper Arts"** que están en los recuadros verdes de cada cuadro, sólo podrán aprenderlos leyendo algún libro especial o si alguien se los enseña, ya que si los usan antes, no pasará nada.

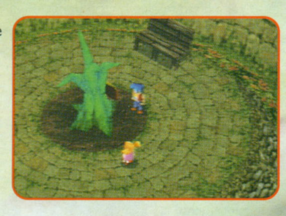
Spirit: Este comando sirve para que el personaje concentre su energía y pueda realizar un ataque más poderoso en el turno que sigue, ya que después de usar esta opción podrán poner más movimientos en la secuencia de ataques que van a hacer.
Otra función del "Spirit" es que cuando un personaje lo usa, sus defensas aumentan y le resulta más fácil bloquear los ataques del enemigo.

Por ahora, esto es todo lo que necesitarán tener en cuenta para poder desenvolverse bien dentro del juego, así que traten de tenerlos muy en cuenta.

I- El comienzo

Todo empieza en la pacífica aldea de **"Rim Elm"**, cuando el protagonista (**"Vahn"**) va hacia un árbol llamado **"Genesis Tree"** a rezar, porque al día siguiente tendrá que salir por primera vez de la aldea, para probar su valor como nuevo un cazador.

En ese momento, uno de los ancianos líderes de "Rim Elm", se acercará a ustedes y les preguntará si están rezando para tener una buena cacería, contéstenle que sí (**"Yes"**) y cuando él se vaya examinen el cartel que está colgado del **"Genesis Tree"**.



Este cartel es un mapa de **"Rim Elm"**, véanlo y busquen la casa de **"Juno"** y **"Mei"**, (hay una opción que se los indicará) luego salgan del mapa con la opción que dice **"Forget It"** y vayan hacia allá.

Al llegar, se encontrarán con **"Mei"** y ella les dirá que quiere hablar con ustedes acerca de la ropa para la cacería de mañana, pregúntenle si sucede algo malo (**"Is Something Wrong?"**) y ella les preguntará si puede volver a tomarles las medidas, así que díganle que sí y luego vayan a la casa de **"Vahn"**.

En cuanto entren en la casa verán una pequeña secuencia en la que "Mei" está charlando con **"Val"** y **"Nene"** (el padre y la hermana de "Vahn") y ella parece procupada porque "Vahn" está demorando, pero cuando lleguen simplemente les tomará las medidas y se irá a prepararles la ropa para ir de cacería.

Cuando puedan moverse de nuevo, examinen el armario que está ahí mismo y en él van a enconrar una hoja con poderes curativos, (**"Healing Leaf"**) que les servirá para recuperarse cuando resulten dañados en algún combate.

Como paso siguiente, vayan hacia una cueva que está cerca del portón de salida de la aldea y en su interior encontrarán una estatua luminosa que les va a servir para grabar el juego, para usarla sólo colóquense cerca de ella y presionen el botón de **"acción"** para activarla.



Ahora revisen el resto de las casas (especialmente los armarios) en búsqueda de más hojas curativas y si quieren hablen con el resto de la gente y en general, los pobladores les harán distintas advertencias sobre los peligros que la niebla oculta, en esta aldea también hay un comercio en el que van a poder comprar armas y algunas otras cosas más, pero su dueña les dirá que sólo volverá a atender al público cuando la niebla se haya ido.

Después de que hayan revisado todo vayan hacia la pequeña playa que está a orillas del mar (en el extremo Sur del pueblo) y ahí hablen con **"Tetsu"**.

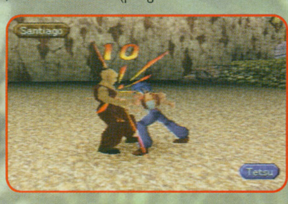
Este joven guerrero les hará algunos comentarios sobre la orden de los monjes de "Byron" (**"Byron Monks"**) y si le dicen que quieren saber algo más acerca de ellos, (**"I Want to hear about Byron"**) "Tetsu" les va a decir que "Byron" es el Dios de la fuerza y el amor y que todos sus seguidores rechazan la unión con los "Seru" y creen que con el debido entrenamiento, un humano puede superar los poderes de estos seres.

Luego podrán pedirle que les enseñe los secretos del combate, (**"Tell me the secrets of fighting"**) pero según él, la práctica constante es el único camino, igualmente les dirá lo que ya les expliqué acerca del espíritu (**"Spirit"**).

Bueno, ahora llegó el momento de aprender a combatir, así que hablen con **"Tetsu"** nuevamente y díganle que quieren practicar con él (**"I Want to practice with you"**).

Al decirle esto, "Tetsu" primero les dará una de sus hojas curativas y luego pasarán a la modalidad de combate.

Como primer paso él les pedirá que usen los siguientes comandos: **"Begin"**, **"Attack"**, **"Command"** (pongan la secuencia de movimientos que quieran y cuando lo hayan hecho presionen el botón de **"acción"** una vez y cuando vean a "Tetsu" de frente presionen **"acción"** nuevamente para seleccionarlo como blanco del ataque) y por último elijan **"Begin"** para iniciar el combate.



Luego de recibir los golpes de "Tetsu", él les va a pedir que como segunda lección usen estos comandos: **"Begin"**, **"Item"** y dentro de este menú seleccionen la hoja curativa (**"Healing Leaf"**) y presionen "acción", como última orden seleccionen **"Begin"** y listo.

La tercera etapa de la práctica será en la que van a aprender a usar el espíritu así que ahora éstos son los comandos que van a tener que usar: **"Begin"**, **"Spirit"** y **"Begin"**.

Al hacerlo observen como tanto la barra que indica los puntos de acción que tienen, (**"AP"**) como la barra en donde van los movimientos que seleccionan en el menú de **"Command"** se incrementan y eso les permitirá lanzar un ataque más potente en el próximo turno.

Como última lección, lo que tendrán que hacer es lo siguiente: **"Begin"**, **"Attack"**, **"Command"** y en éste menú ingresen la secuencia que está entre paréntesis, (**↑, ↓, ↑**) para terminar seleccionen "Begin" y con esto aprenderán su primer **"Fighting Art"**.

En el cuadro que tienen abajo están las combinaciones de todos los ataques especiales del personaje principal, ("Vahn") el número que figura al lado de cada movimiento les indica la cantidad de puntos de acción (**"AP"**) que van a necesitar para que cada ataque funcione.

Tengan muy en cuenta esto, porque por más que tengan la experiencia para hacer uno de estos movimientos, si no tienen los puntos de acción suficientes, el ataque será igual a una combinación de golpes comunes.

Tampoco se olviden que los "Hyper Arts" sólo podrán funcionarán sólo una vez que se los hayan enseñado o si los aprendieron leyéndolos en un libro.

Vahn

Fighting Arts		
Somersault	↑, ↓, ↑	18
Hyper Elbow	←, →, ←	18
Tackle Crush	↓, →, ↑	18
Slash Kick	↑, ↓, ←	18
Power Punch	←, ←, ↓	18
Cross Kick	↓, ↓, ↓, ↑	24
W-Upper	←, →, ↑, ←	24
Spin Combo	↑, ↓, →, ←	24
PK Combo	↓, ↑, ↑, ←	24
Hurricane	↓, ↓, ↑, ↑	24
Cyclone	↓, ↑, ↑, ↑	24

Hyper Arts (especiales)		
Tornado Flame	→, →, ←	24
Fire Blow	→, →, ↓, ←	32
Burning Flare	→, ↓, ←, ↓, ←	40

Super Arts		
Power Slash	↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←	54
Fire Tackle	←, →, ←, ←, ↓, →, ↑	54
Maximum Blow	↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓	54
Tri-Somersault	↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑	60
Rolling Combo	↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑,	66

Miracle Arts		
Vahn Special	→, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←	90

Siguiendo con lo nuestro, una vez que completen el entrenamiento verán una secuencia en la que los cazadores que habían salido ese día vuelven a la aldea trayendo con ellos al cuerpo de "Juno" (el padre de "Mei") que fue asesinado por los "Seru" cuando la niebla los sorprendió repentinamente.

Luego de que "Mei" vea a su padre, "Vahn" la acompañará a su casa, cuando puedan moverse nuevamente vuelvan a la casa de "Vahn" y hablen con "Val", al hacerlo el les dirá que los nota cansados y tristes y les preguntará si quieren descansar, así que contéstenle que **sí**.

Cuando estén durmiendo "Val" vendrá a despertarlos a la mitad de la noche, porque parece ser que algo está tratando de derribar la mura-lla que proteje al pueblo de la temible niebla.

En cuanto se levanten, "Val" les preguntará si se animan a ir hasta el muro a ver qué es lo que pasa, respóndanle que **sí** y vayan hacia el portón principal.



Al llegar a la entrada, verán a toda la gente reunida frente a la puerta esperando que el muro resista, ahora hablen con el anciano (**"Villaje Elder"**) que está parado frente a los demás.

Justo en ese momento aparecerá frente a la multitud un extraño ser que dice llamarse **"Zeto"** y luego de decirle a los aldeanos que se rindan ante el poder de la niebla, un enorme monstruo destruirá una sección del muro y la niebla invadirá "Rim Elm".



En ese momento el "Genesis Tree" comienza a brillar y "Zeto" ordena a los "Seru" que ataquen a la gente y que destruyan el árbol, ahora traten de eliminar a los "Seru" que están alrededor del lugar en donde está el árbol, para ganar experiencia y subir de nivel, tengan cuidado cuando caminen, porque aquí también podrán ser sorprendidos por enemigos comunes.



Eliminen a todos los enemigos que puedan (traten de no usar todas sus "Healing Leaf") y vayan a donde está el **"Genesis Tree"**, en ese lugar hay una chica que les va a decir que la niebla no entra en ese lugar y que el árbol está tibio, así que acérquense a él y tóquenlo usando el botón de **"acción"**.

Al tocar al "Genesis Tree", "Vahn" escucha la voz de un ser llamado **"Meta"**, que estaba dentro del árbol, "Meta" es un **"Ra-Seru"** y según se vé estas criaturas son inmunes a los efectos de la niebla.

Luego de presentarse, "Meta" les va a preguntar si quieren salvar a su gente de la niebla, a lo que obviamente tendrán que contestar que **sí**, como paso siguiente "Meta" les dirá que combinando sus poderes con los de ustedes, pueden salvar al mundo de la amenaza de la niebla y después les vá a preguntar si desean que los humanos y los "Ra-Seru" puedan trabajar juntos, respóndanle que **si** y en ese momento "Meta" se les unirá.

Ahora "Meta" va a decirles que la niebla está matando al "Genesis Tree" y que para revivirlo necesitarán el poder del espíritu humano y para esto les pedirá que reúnan a todos los pobladores en ese lugar.

Para hacerlo, primero vayan a la casa de **"Mei"** y díganle que la niebla ha entrado en el pueblo, (**"The mist is here!"**) cuando ella les pregunte qué se puede hacer díganle que los acompañe hasta su casa (**"Let´s go to my house"**).

Cuando hyan llegado a la casa de "Vahn" hablen con **"Val"** y luego todos irán hacia donde está el "Genesis Tree", en ese lugar ya están todos los pobladores y en cuanto se puedan mover acérquense al árbol y tóquenlo una vez más.

Gracias a las oraciones de todos el "Genesis Tree" logrará revivir y alejará a la niebla que cubre a "Rim Elm" de una vez por todas, después de eso "Vahn" se quedará dormido y a la mañana siguiente todos estarán en el funeral de "Juno" y dos de sus compañeros.



Al terminar el funeral el anciano líder ("Village Elder") se acercará a ustedes y les va a decir que ahora que la niebla se fue, tal vez podrían buscar a **"Maya"**, (la madre de "Mei") respondan que **sí** y el viejo va a decirles que ella solía trabajar en el "Monasterio de Byron" (**"Byron Monastery"**) antes de que la niebla llegara y lógicamente éste será el próximo lugar que tendrán que visitar.

Antes de salir de la aldea vayan a la tienda, (en la que les dijeron que abrirían cuando la niebla se haya ido) hablen con el niño que está detrás del mostrador, pero háganlo desde el otro lado del mostrador, porque si se ponen al lado de él, no les venderá nada y cuando él los atienda compren un cuchillo, (**"Survival Knife"**) cuando lo hayan hecho, seleccionen la opción que dice **"Vahn will equip"** y con esta opción, "Vahn" automáticamente usará el cuchillo en lugar de llevarlo en su inventario. Cada vez que compren armas o armaduras, vean si aparece una flecha amarilla en el recuadro en el que está el listado de las habilidades del personaje, porque con esa flecha se darán cuenta si lo que están comprando mejora sus habilidades o no, cuando tengan todo listo salgan de "Rim Elm".

Justo cuando estén por irse "Mei" los llamará y como despedida, ella les dará la ropa de cazador que estaba haciendo (**"Hunting Clothes"**) y además les dará un medallón, (**"Mei´s Pendant"**) para hacer que "Vahn" use estos nuevos objetos, entren a la pantalla del inventario, seleccionen la opción **"Equip"** y vayan eligiendo los objetos que estén disponibles, fíjense que los que están en uso tendrán una **"E"** en su lado izquierdo.

Por último ella preguntará si les sucede algo, así que pregúntenle si se siente bien (**"Are you allright?"**) y sigan adelante.

2- El mundo exterior

Una vez en el mapa general, avancen hacia el Oeste siguiendo el sendero, hasta llegar hasta una fuente, en ese lugar se encontrarán con un grupo de cazadores y al verlos llegar, uno de ellos les va a preguntar si lograron abrirse paso hasta allí por sus propios medios, a lo que tendrán que contestar que **sí** y después les va a decir que en ese lugar hay un hombre llamado **"Lezam"** que tiene información muy interesante así que deberían ir a hablar con él.

Cuando hablen con "Lezam", él les va a decir que estaba al servicio del **"Rey Drake"** (**"King Drake"**) en el castillo que está al final del camino que va hacia el Oeste, pero cuando llegó la niebla, el Rey tomó una decisión y también les dirá que si quieren ver las consecuencias de esa decisión, vayan ustedes mismos al castillo "Drake" (**"Drake Castle"**).



Después de hablar con "Lezam" vayan hacia una pequeña fuente que está sobre el lado derecho de ese lugar, acérquense y presionen el botón de **"acción"** para beber el agua que está en ella (cuando "Vahn" pregunte si quieren tomarla contesten que **sí**) y cada vez que beban de esta fuente recuperarán toda su energía y toda la magia de "Meta", aunque por el momento no les afectará mucho en este aspecto, porque todavía "Meta" no ha conseguido ningún tipo de poder mágico.

Cerca de la fuente, podrán ver cuatro estatuas y si las examinan, podrán ver algunos consejos sobre como pelear, cómo absorber magia de los "Seru" y otras cosas más.

Antes de seguir adelante, voy a explicarles cómo absorber la magia de enemigos con poderes, porque es algo que van a necesitar saber si es que quieren llegar lejos, así es que presten mucha atención.

Desde el momento que se unieron con "Meta", se les habilitó una nueva opción en la modalidad de combate, que casualmente se llama **"Meta"** y por medio de esta opción podrán acceder a sus poderes siempre y cuando hayan logrado absorber la magia de algún enemigo.



Para identificar a un enemigo que puede usar magia, sólo basta con ver si tiene algún símbolo junto a su nombre, ya que estos símbolos indican el tipo de magia que usa la ciatura.

Una vez que se hayan encontrado con algún oponente que use magia, todo lo que temdrán que hacer para absorber sus poderes es derrotarlo, pero sin usar magia, (en caso de que tengan algun poder).

En cuanto logren vencer al enemigo, "Meta" automáticamente asimilará sus poderes y a partir de ese momento podrán usar la magia que consiguieron, desde el menú que dice **"Meta"**, (en el modo de combate) recuerden que a medida que usen los hechizos, irán aumentando el nivel de poder que tienen, pero tengan cuidado de no gastar toda la magia en enemigos comunes ya que podrían llegar a lamentarlo más adelante.



Para ver la cantidad de magia que les queda, vean el medidor que dice **"MP"** y cuando quieran recargarla, podrán hacerlo bebiendo agua de la fuente (en donde están los cazadores) o durmiendo en algún lugar que puedan hacerlo.

Si ya les quedó claro todo este tema de la magia, entonces salgan de ese lugar y sigan el camino que los llevará a una especie de represa, que está junto a la entrada del castillo "Drake".

Como podrán ver, la compuerta que detiene al agua está abierta y como no tienen la llave para poder cerrarla no podrán cruzar el río para llegar al monasterio, así que la única alternativa que les queda es explorar el castillo "Drake" para ver si pueden encontrar la forma de seguir adelante.

Tengan mucho cuidado al entrar al castillo, porque los enemigos que van a enfrentar aquí son bastante duros y encima pegan fuerte, así que si quieren un consejo, para no tener que pelear en desventaja les sugiero que hagan lo siguiente: Primero entren por la puerta principal del

castillo, pero quédense quietos cerca de la salida y esperen a ser atacados por algún "Seru" similar a los que enfrentaron en "Rim Elm" (en este lugar, los enemigos por lo general son estos "Seru" y algunos esqueletos).

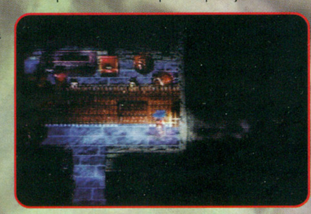
Cuando se encuentren con uno de estos bichos, mátenlo y si lo hacen bien, entonces "Meta" absorberá el poder que tenía y eso les dará su primer hechizo, en cuanto lo hayan conseguido, salgan de ese lugar y vuelvan a donde está la fuente para recargarse.

Después de hacerlo quédense matando bichos por los alrededores de ese lugar, hasta que "Vahn" llegue por lo menos a nivel 6, ya que están aprovechen para usar la magia tantas veces como puedan, para que también aumente su poder y en cuanto lleguen a nivel 6 vuelvan al castillo ya que con esa experiencia las cosas estarán mucho más balanceadas.



3- El castillo "Drake" por dentro

Una vez dentro del castillo, avancen hasta llegar a una escalera que se divide en dos, ahora suban por ella hasta el primer piso y entren en la primera puerta de ese lugar (la que está del lado izquierdo).



En ese lugar hay una reja y detrás de ella están algunos de los habitantes del castillo, que han sido controlados por los "Seru" y sobre la pared de la derecha podrán ver un armario que tiene unas luces brillantes encima.

Acérquense a ese armario, examínenlo y en él encontrarán una llave, (**"Sunrise Key"**) cuando "Vahn" pregunte si quieren agarrarla, respondan que **sí**, salgan de esa habitación y con esa llave podrán abrir la segunda puerta de ese piso, ahora entren por esa puerta y suban hasta el siguiente nivel.

Cuando lleguen al otro piso, entren por el corredor que está cerca de la esquina de abajo a la derecha de ese lugar y en el cuarto que sigue encontrarán un nuevo armario, examínenlo y obtendrán otra llave, (**"Lightning Key"**) luego de agarrarla vuelvan al corredor principal de ese piso y abran la puerta que está del lado de arriba de la pantalla, para poder subir al próximo piso.

En cuanto hayan subido la escalera, sigan por el corredor que está a la derecha de ustedes (del lado de abajo) y al entrar en la habitación que sigue encontrarán un nuevo armario con otra llave en su interior, (**"Star Key"**) tómenla y úsenla para abrir la puerta dell corredor principal, que les dará acceso al último nivel del castillo.

Al entrar a este nivel, podrán ver que el lugar es una caverna y el camino que los llevará a la salida está cerrado, ahora entren por cualquiera de los corredores que están cerca de los lados de ese sector y al hacerlo llegarán a un pasillo tres puertas.

Si entran en la que está en el medio, llegarán a la sala del trono y podrán ver que en el otro extremo de ese cuarto hay dos puertas más, así que primero métanse por la que está del lado derecho y en la habitación que sigue encontrarán una estatua para grabar el juego y también podrán descansar para recuperarse.

Cuando estén listos para seguir, vuelvan a la sala del trono y entren por la puerta de la izquierda, en ese cuarto verán a un hombre convertido en "Seru" encerrado y en el cofre que está junto a la reja encontrarán una carta que dice que quien está preso en ese lugar es el Rey "Drake" y explica que cuando se vieron invadidos por la niebla, él ordenó que todos se encerraran y usaran un "Seru", para evitar una masacre, en la carta también dice que en el **Monte "Rikuroa"**, (**"Mt. Rikuroa"**) que está al Oeste del castillo, hay un "Genesis Tree" con el que posiblemente puedan deshacerse de la niebla que cubre ese lugar y así volver a la gente a la normalidad.

Luego de leer la carta examinen el armario que está en esa misma habitación y agarren la llave que les abrirá otra salida del castillo, (**"Mountain Key"**) en cuanto estén afuera diríjanse hacia el Monte "Rikuroa".

4- Monte Rikuroa

Al llegar al Monte Rikuroa, "Meta" comenzará a sentir la presencia de otro **"Ra-Seru"** y les dirá que se apresuren.

En un determinado momento, verán una secuencia ena que hay una chica (**"Noa"**) que parece estar teniendo una pesadilla y en cuanto esa secuencia termine, les tocará jugar con ella.

"Noa" vive en una caverna que está cerca del "Mt. Rikuroa", en compañía de **"Terra"**, una loba que puede hablar y que fue quien la crió desde que era una niña, según "Terra" esta cueva está completamente aislada del exterior y gracias a ambas están a salvo de la niebla.

Cuando puedan moverse, "Terra" les dirá que la sigan.

En el momento que se encuentren nuevamente con ella, "Terra" les hará una serie de preguntas, para ver qué tanto conocen sobre los peligros que la niebla trae consigo.

La primera de estas preguntas será: Cuando la niebla está cerca, ¿qué combinación resulta en caos?, contéstenle que un "Seru" y un "Humano", (**"Seru and Human"**) luego de eso sigan avanzando hasta enontrarse nuevamente con ella y en ese momento les preguntará: ¿Qué es lo que cuando es revivido, usa poderes de otro mundo para alejar a la niebla?, la respuesta es (**"A Genesis Tree"**).

La última pregunta que "Terra" les hará es: ¿Dónde está el "Genesis Tree" más cercano?, contéstenle (**"Mt. Rikuroa"**) y luego de esto, los llevará a un lugar para que practiquen cómo combatir.

En esta cueva "Terra" les dirá que si se sienten confiados, primero enfrenten a los bichos negros, (**"Black Piura"**) de lo contrario empiecen con los rojos, (**"Red Piura"**) ahora vayan a pelear con estos bichos y cada vez que les quede poca energía hablen con "Terra" y ella los curará.



Cuando suban de nivel o cuando hayan derrotado a cada **"Piura"** una vez, hablen con "Terra" una vez más y ella les preguntará si quieren volver al campamento a comer algo, díganle que **sí** y síganla.

En cierto momento, la loba dice que tiene algo importante que contarles, pero de repente, un fuerte terremoto sacude la cueva y la niebla comienza a filtrarse por las aberturas, ahora vuelvan a donde está el campamento de "Noa" tan rápido como puedan y al llegar, "Terra" les mostrará la salida y se les unirá, cuando salgan de la cueva vayan hacia el **"Mt. Rikuroa"** que está hacia el Sur y traten de acumular toda la experiencia que puedan, que el mes que viene seguimos.

Army Men 3D

Selección de nivel
En el menú principal, presionen rápidamente: **Cuadrado, Circulo, R1, L1, L1 + R1**.

Invencibilidad
Pongan el juego en Pausa y presionen rápidamente **Cuadrado, Circulo, L1, L1 + L2**.
El Sargento se volverá invencible durante ese nivel.

Todas las armas
Pongan el juego en Pausa y presionen rápidamente **Cuadrado, Circulo, R1, L1, R1 + R2**. El Sargento tendrá acceso a todas las armas.

Correr más rapido en modo "Multiplayer"
Mantengan **Cuadrado + Triángulo** apretado para correr más rápido.

Rampage 2: Universal Tour

Pongan estos códigos en el menú de passwords para habilitar a los distintos personajes que podrán usar durante el juego.

Jugar como George
SM14N

Jugar como Lizzie
S4VRS

Jugar como Ralph
LVPVS

Jugar como Myukus
N0T3T

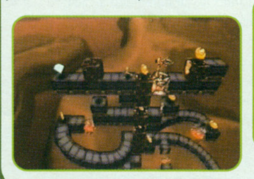
Jugar como Myukus (color magenta)
B1G4L





Lode Runner 3-D

Selección de Nivel
Pongan el juego en Pausa, mantengan presionado **Z** y presionen **R, B, A, B, A, C-↑, C-↓, C-←, C-→, C-↑, C-↓, C-←, C-→**. Si lo ingresaron correctamente van a escuchar un sonido.
Luego de esto se activará la opción "**Unlock Worlds**" que aparecerá para que puedan seleccionar cualquier nivel.







Eliminator

Estos códigos se ingresan en la pantalla de selección de ID.

Nivel Extra
WAKYLEVL

Nave Cadillac (Mean Machine)
NEWWEELS

Invencible
CLEVALAD

Armas primarias al máximo
GUNCRAZY

Armas secundarias al máximo
MAXMEOUT

Todos los ítems de tiempo les dan 10 minutos más
WAITABIT

The Last Blade

Jugar como los Enemigos Finales
En la pantalla de selección de personajes, presionen: **L1 + L2 + R1 + R2**, para poder elegir a Kagami (2 versiones) y Musashi.



Luchadores extra
Ganen el juego y presionen **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla de selección de personajes. Kojiroh, Tanuki Akari, y Deku Shigen estarán disponibles.

Chameleon Twist 2

Ropas alternativas
Recolectá las 20 monedas y ganale a algún enemigo final de un nivel. Luego en la pantalla de selección de nivel, apretá **Start** para ver la opción "Costumes".

Fondos alternativos
Gana el juego y graba el juego. Recomenzalo para ver los fondos alternativos luego de salir de cada menú.





Blast Radius

Todos estos codigos se usan desde el menú principal. Si los pusieron correctamente van a escuchar un sonido.

Todas las naves con armas al máximo

→, L1, ↑(2), ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓. Selecionen cualquier nave, comiencen el juego y hagan **"Quit"**. Ahora, todas las naves tendrán más poder y el nivel "Sector 5" estará disponible.

Nave Wraith

Activen el código anterior y en el menú principal, hagan **←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, L2, ←, →, ↑**. Selecionen cualquier nave, empiecen el juego y hagan **"Quit"**. Ahora la nave "Wraith" y el "Sector 8" estarán disponibles.

Planetas alternativos

↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2. Ahora van a ver las caras del equipo de programadores en lugar de los planetas en los primeros cuatro niveles. En los próximos cuatro habrá otros objetos reemplazando a los planetas.
Es probable que este código no funcione si algún otro está activado.

Niveles Extra

L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2(3), Select, ↑. Ahora tendrán acceso a cuatro misiones extra que tienen como enemigos aviones de la Segunda Guerra Mundial, más otros objetivos escondidos, pero tengan cuidado, porque es muy posible que este código no funcione con los otros activados.

King of Fighters '98

Personajes adicionales

En la pantalla de selección, pónganse arriba del uno de los siguientes personajes y mantengan apretado **L1** (la carita cambiará) y presionen cualquier botón para elegirlo.

Rugal Berstein	Evil Rugal Berstein
Kyo	'95 Kyo
Terry Bogard	Real Bout 2 Terry Bogard
Andy Bogard	Real Bout 2 Andy Bogard
Joe Higashi	'94 Joe Higashi
Ryo Sakazaki	'94 Ryo Sakazaki
Robert Garcia	'94 Robert Garcia
Yuri Sakazaki	'94 Yuri Sakazaki
Yashiro Nanakase	Evil Yashiro Nanakase
Shermie	Evil Shermie
Chris	Evil Chris
Mai Shiranui	Real Bout 2 Mai Shiranui
Billy Kane	Real Bout Bout 2 Billy Kane



Gex 3: Deep Cover Gecko

Los códigos se ingresan con el juego en **Pausa**. El juego confirmará con un sonido si lo hicieron correctamente.

Modo Debug

Mantengan apretado **R2** y presionen **↑, Círculo, ←, ↑, ←, →, ↓**. Vuelvan al juego y aprieten **Select** para ver una lista de opciones que incluyen selección de nivel, test de sonido y más.

Invencible

Mantengan apretado **L2** y presionen **↓, ↑, ←(2), Triángulo, →, ↓**.

Frases de Gex

Mantengan apretado **L2** y presionen **↓, →, ←, Circulo, ↑, →**. Vuelvan al juego y aprieten **Select** para forzar a Gex a hacer un comentario.

Códigos para el GEXVault

Recolecten los cuatro objetos de la bóveda en los niveles secretos para abrir la GEXVault en la GEXCave. Luego, usen algunos de estos códigos:

Modo "Debug"
Cuadrado, Cuadrado, Diamante, Circulo, X, X. Apretá **Select** para entrar en el menú debug.

Selección de niveles
Cuadrado, Circulo, Circulo, Triángulo, X, X

Gex quotes
Cuadrado, Triángulo, X Estrella, Cuadrado, X. Apretá **Select** para forzar a Gex a hacer un comentario.

Jugar como Alfred
Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Estrella

Jugar como Cuz
Cuadrado, Diamante, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Diamante

Jugar como Rex
Cuadrado, Estrella, Estrella, Cuadrado, Triángulo, Triángulo

Invencible
Cuadrado, Estrella, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Diamante

Vida Extra
Triángulo, Circulo, Estrella, Cuadrado, Cuadrado, X

10 Vidas
Cuadrado, X, Circulo, Circulo, Triángulo, Cuadrado

8 "Hit Paws"
Cuadrado, Diamante, Triángulo, Triángulo, Estrella, Diamante

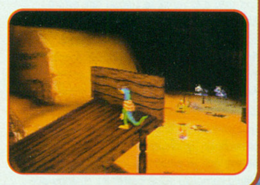
Ver la secuencia 1
Circulo, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Diamante, Estrella

Ver la secuencia 2
Diamante, Estrella, Cuadrado, X, Triángulo, Circulo

Ver la secuencia 3
X, Diamante, Estrella, Triángulo, Triángulo, Circulo

Ver todas las secuencias
Estrella, X, X, Circulo, Cuadrado, Triángulo





Readers Corner

correo de lectores

Alejandro

Hola que tal, escribo para hacerles una consulta respecto al archi-artículo que sacaron sobre la nueva PlayStation 2.
Es respecto al DVD que este sistema nos va a permitir desde ya como sabemos, disfrutar de los fabulosos juegos como también ver películas, pero es ahí en donde quiero saber si realmente servirá para esta propuesta, porque por lo que conozco este sistemas está dividido en regiones, y por la que nosotros nos encontramos en la región 4, y la pregunta que me hago es ¿Fabricarán un modelo para cada región ? Bueno muchas gracias y sigan así que dan buena info. Sólo quiero que amplíen un poco más en los artículos Final Test.

Mira Alejandro, Sony por ahora ni siquiera habla del tema. Lo único que se sabe es que la Playstation 2 tendrá como lector una unidad de DVD. Eso es todo y no piensan de momento, dar más informacion. Nuestra opinión es que seguramente tendrá, además de la protección regional para el caso de las películas que vos mencionas, una protección específica para el software. Por ahora Final Test queda como está. Una gran cantidad de lectores está de acuerdo con la idea de informar de una mayor cantidad de juegos, con reviews cortos y concisos, dedicándole espacios mayores a los juegos más importantes.

Marcelo David Cuello

Hola amigos de Next Level, les cuento que han creado la mejor revista de videojuegos que he leído. La verdad es que me gusta mucho que expertos en materia de videojuegos como Uds. se hallan dedicado a crear esta revista, ya que lo que comenta es lo que más interesa y no cualquier cosa. Bueno, basta de elogios y paso a las preguntas que espero que me contesten:
1) ¿Qué pasa con Soul Reaver que aún no lo veo en circulación por Argentina?
2) ¿Irán Uds. a la E3 de este año para cubrir las mejores notas de lo que viene para el nuevo milenio?
3) ¿Cuándo traerá la revista posters de tamaño gigante que es lo que más nos gusta?
Nada más. Me despido con un saludo para todos los que hacen esta maravillosa revista. CHAU.

De eso se trata Marcelo, de hacer una revista divertida e interesante, pero a la vez informativa al máximo.
1) El Soul Reaver no lo ves, sencillamente porque todavía no salió a la venta, se calcula que estará disponible para mediados de Junio.
2) Por supuesto, Next Level se convertirá en el primer medio Argentino que alguna vez cubra la Mega Exposición que se realiza en Los Angeles entre el 12-15 de Mayo de este año. En el próximo número encontrarán toda la información sobre la expo y los juegos que veremos en el 2000 y más allá! (ya me siento como Buzz Lightyear)
3) Bueno, veo que ya empiezan los mangasos, ya que está háganla completa ¿Qué poster les gustaría que incluyamos en las páginas de Next Level? Esto no es una promesa ni mucho menos, pero realmente es una idea que tenemos dando vueltas en la cabeza, si es viable en un número muy cercano, es posible que se encuentren con una sorpresita...

Pablo Perez

Estimados amigos de Next Level:

Después de haber dudado un par de veces en mandar esta carta por fin encontré el tiempo y la ganas de hacerlo.
La Piratería: Después de haber ojeado sus ediciones me di cuenta de que en ninguna de ellas se menciona la piratería. Ni en notas, ni en Reader's Corner, ni en ninguna otra parte. Creo que si de PSX se trata, es imprescindible el tocar este tema. Me da la impresión de que el tema de la piratería es un lema Tabú para Uds.
Soy un jugador emprendido, ya sea N64 o PSX conozco todos los juegos, lo que se llama atención (no sólo a mí, a todos) es que a la hora de adquirir un título para mí PLAY lo único que puedo conseguir son copias. Ya sea en capital o en Gran Bs.As. lo UNICO que se vende es pirata. No existe lugar donde se venden originales. Ni uno, los mayoristas que anuncian en revistas nacionales ponen los originales en las tapas y cuando los vas a ir a comprar venden las copias. Grandes jugueterías (las que están en todos los shoppings de Bs.As.) venden copias. Negocios de PC venden copias, etc. etc. etc. Copias, copias, copias ¿Por qué? Simple. Mis queridos amigos de Next Level Sony, en Argentina no tiene importador ¿Qué significa esto? Que los juegos originales no los trae. Las máquinas tampoco ¿Solución? Simple, los copian y los traen al país. Traen el chip para la Play (una instalación de $30) y listo.
¿Por qué SONY no tiene importador? Porque nadie compraría un juego de $40 para la PLAY. Por medio de la piratería SONY por lo menos vende maquinas. Obviamente SONY "no lo sabe". Si le preguntáramos a SONY, las máquinas a Argentina no entran. Mentira. Entran y no lo aprueban, pierden Software, ganan en Hardware. Estoy mas que seguro que más de un 98% de jugadores de Play...

Pablo lo lamentamos mucho pero tu carta se corto ahí, no sabemos si te aburriste de escribir, o tu e-mail anda mal, pero lo cierto es que llegó hasta donde lo ves. De todas maneras y como nos pareció un tema interesante, lo incluimos en el Reader's Corner, para de paso aclararte a vos y a los lectores en general, algunos puntos que por lo visto están bastante confusos.
La piratería no es un tema tabú para nosotros, ni mucho menos. En nuestra revista Xtreme PC la tratamos bastante a menudo, y de hecho hasta hicimos un informe especial sobre el tema, mucho antes de que existiera la nueva ley del software. Si no tocamos el tema hasta el momento, es porque sencillamente no tenía ningún sentido, sobre todo para los usuarios de Playstation (que por cierto son la mayoría) ya que como vos mismo lo decís, la única forma de conseguir juegos (para casi todos) era mediante la piratería.
Como verás la situación cambió bastante, sobre todo durante el mes de Abril y Mayo, donde debido a una gran cantidad de procedimientos encabezados por el CASDI (Cámara Argentina del Software Digital Interactivo) fueron clausurados una gran cantidad de locales, y quitaron (aunque creemos que en este caso fue por voluntad propia) todos los juegos piratas de las jugueterías que vos mencionás.
Supuestamente en un futuro muy cercano la posibilidad de acceder a software original de Playstation (y en todo caso para la Dreamcast y todas las demás consolas) será una realidad.
Otro punto completamente equivocado es el de creer que Sony "se llena de guita" con el hardware (o sea la venta de la consola). Es un hecho de que las compañías (y sobre todo en estos últimos tiempos, tan competitivos) empatan e incluso pierden dinero en la venta de los equipos con tal de ganar la carrera de la venta del soft. El verdadero negocio de las consolas, sin ningún tipo de dudas. Tomemos por caso la Playstation y Sony.
Sony es la única que posee el equipamiento (y la licencia!) para generar los CD's originales de la Play. Por lo que les cobra una tarifa de manufacturacion de por lo menos U$S 2 por unidad. Imagínate que si se vendieron a la fecha CIENTOS de MILLONES de juegos ¿Cuánta plata ganaron los de Sony?

Alejandro Guenzani

Hola queridos amigos de Next Level:
Me llamo Alejandro Guenzani tengo 13 años y una Playstation. Los quiero felicitar por su excelente revista de videojuegos que sobrepasa las españolas por mucho. Las secciones que más me gustan son Now Loading y Final test. Lo único es que tendrían que poner un poco más de páginas ya que uno no se lee la revista en un mes. Ah les dejo también estas preguntitas:
1) ¿Cuál va a ser el precio de la Play 2 en Argentina?
2) ¿Va a salir un Metal Gear 2? Yo sé que esta pregunta que les voy a hacer se las preguntaron miles de veces pero igual:)
3) ¿Va a salir el Resident Evil 3?
4) Me gustaría que me recomienden algún juego tipo Silent Hill o Resident Evil.
Bueno los dejo de molestar y desde ya gracias por aguantarme. ¡Chau!

Gracias por los elogios y rápidamente pasamos a las respuestas.

1) Todavía no se sabe ni cuánto va a salir en USA pero se calcula que U$S 199, el precio en Argentina seguramente va a variar según si es importada o distribuida por alguien en forma oficial, pero creemos que no va a bajar de los 350 Dólares.
2) A mediados de Julio sale en Japón, Metal Gear Solid: Integral. Una versión "mejorada" del original, con la opción de jugar en primera persona (como en Doom, Quake y demás), alrededor de 500 misiones de entrenamiento y algunos mini juegos para la Pocketstation. Para más datos chequeen True Lies de este mismo número. Ah sí, nos lo preguntaron MILLONES de

veces...
3) SIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Mirar en Now Loading...
4) El Resident Evil 2. Ahora, hablando en serio, los que vos nombrás son los mejores exponentes del género, y los mejores y aunque no sean exactamente iguales, el Parasite Eve y el Clock Tower son dos juegos de terror, bastante buenos, sobre todo el Parasite Eve, que aunque bastante complicado si no sabés inglés, es excelente.

Maximiliano Disipio

Gente de Next Level: qué tal les escribo para hacerles unas preguntas sobre las que tengo dudas. Desde ya la revista está muy buena!!! No como las gallegas que sólo traen bolud#$%@, lo que sí le falta a la revista son algunas páginas más ,un poco más de información, bueno a continuación les tiro mis dudas.
1) ¿Cuándo saldrá LEGACY OF KAIN: Soul Reaver? ,ya que en el número de Marzo dijeron que saldría a principio de abril.
2) ¿Habrá alguna noticia por ahí de METAL GEAR SOLID II?
3) ¿Y que hay acerca de CARMAGEDDON PARA PLAY?, porque me enteré de que en Japón salió y quería saber cómo hacer para conseguirlo aquí. Gracias por inculcarme a leer algo como es su revista y síganla haciendo cada mes mejor. Me despido, y mucha suerte.

Bueno Maxi, gracias por los palos y por los elogios, las respuestas son:

1) Ya contestado más arriba en esta misma sección.
2) Idem 1.
3) Enterate de todos los detalles en la nota de este mismo número, ah y en Japón, todavía no salió.

Jonathan E. Ottino González

Saludos habitantes de la tierra:
Hola amigos de Next Level, soy Jonathan tengo 11 años y mi consola es Playstation, mi juego favorito es "Silent Hill". Voy por "Un Viaje Hacia la nada" es un quilombo, una dimensión desconocida cada puerta a cualquier lugar, bueno no importa lo que les quisiera decir y pedir que pongan por favor más trucos (más para el Silent Hill).
Ahora me voy a sacar mis dudas:
1) ¿Cuánta guita va a salir la Playstatión 2?
2) ¿Podrían conseguir trucos para el Silent Hill y Metal Gear Solid?
3) ¿Podrían por favor poner la fecha que sale la revista, si?
4) Soy un Fan de South Park y... ¿Saldrá el juego para la Playstatión?
5) ¿Es verdad el tema que no van a vender más copias? ¿Cuánto van a estar los Originales?
Bueno gracias por bancarme la revista es una masa, es la mejor nada que ver con las Españolas, les pediría que pongan más trucos y avisen cuando sale la revista.
Las secciones "Final Test" y "Techno & Toys" son las mas copadas, soy fan de coleccionar muñecos de comix y les pido que pongan una nota sobre muñecos de South Park y pónganle precio. Tengo juegos para cambiar de Playstatión y un Sega Génesis para vender los interesados manden un e-mail a: JEOG@Ciudad.com.ar o pueden también Jeog@pinos.com.ar
P.D: No cambien el humor de la revista es fantástico, por favor no cambien y lean mi carta por favor y pónganla en el 5° número.

Te contesto cortito y al pie (pero desde Marte), porque me quedo sin espacio!!!

1) Ya contestado aquí, más arriba.
2) Desgraciadamente Konami no pone trucos (o sea vidas infinitas y esas cosas en sus juegos) por lo que vas a tener que ayudarte con la guía de nuestro número 4 para el Silent Hill y del número 2 para el MGS.
3) Mirá, desde este número la revista va a ser mensual pero es posible que pongamos la fecha aproximada de salida en Next Stage (la última página de la revista).
4) En la editorial, todos somos fanáticos a muerte de South Park (salvo uno que es un amargo...) y SI una versión del juego de Nintendo 64 viene en camino, más detalles en un próximo número.
5) Es casi seguro que en muy poco tiempo, conseguir una copia sea imposible. Y del tema precios se tendría que ver cómo van a menejar el tema de la importación de los CD's la gente de Sony (Sega o quien sea) y quienes la representen.
Gracias por todo y sobre todo por notar nuestro énfasis en entretenerlos e informarlos con una revista lo más amena y divertida posible!

Readers Gallery

Javier Jofre



Pablo Nicolás Gruosso



Rodrigo Dante Moreno



Javier Jofre



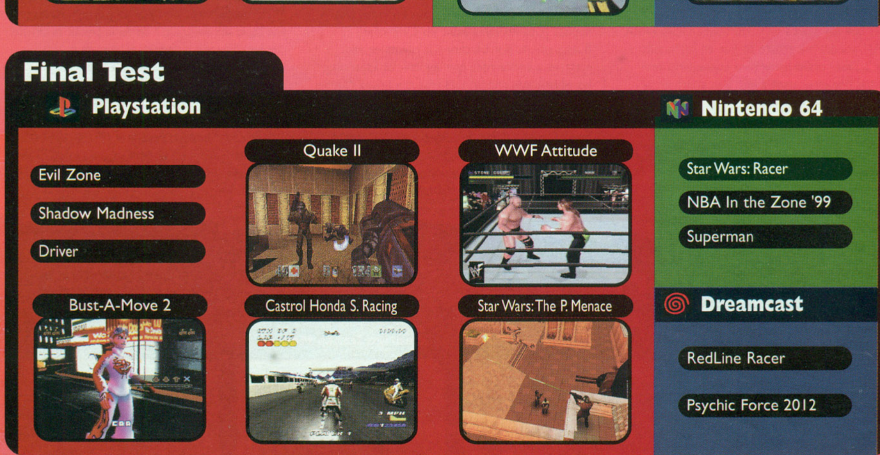
Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4 "B" (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene





Mega Test: Exposición E3



El equipo de Next Level se desplazó a los Estados Unidos para atender a la mejor exposición de juegos del mundo, E3. Un evento único y anual, donde los mejores juegos de las próximas temporadas son develados por primera vez, así como también se ven los progresos en los juegos que están algo retrasados (¡como el Soul Reaver!) Esperen un informe espectacular, con cientos de títulos que los pondrán de la cabeza: Toy Story 2, Tomb Raider IV, Mortal Kombat: Special Forces, los nuevos juegos de Capcom, South Park para la Playstation, o la nueva entrega de Army Men: Air Attack y cientos de juegos más, además de por supuesto todas las novedades sobre la Dreamcast y la Playstation 2. Ahora los dejamos por 30 días pero con la compañía de una foto de la nueva modelo que encarna a Lara Croft.



Exposición E3



MUTANT GENERATION

ECLIPSE EDITORIAL
AÑO 1 NUMERO 4
$2 90

JLA
GRANT MORRISON

PARTICIPA DEL SORTEO DE MUÑECOS

EN ESTE NUMERO
TEKKEN: EL ANIME
NINJA RESURRECTION
FINAL FANTASY : LOC
ROYAL SPACE FORCE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES

SUPER VEGETA VS CELL PERFECTO

A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS Y COMIQUERIAS DEL PAIS

SORTEO DE MONSTRUOS

FUTURAMA LA NUEVA SERIE DEL CREADOR DE LOS SIMPSONS